B6

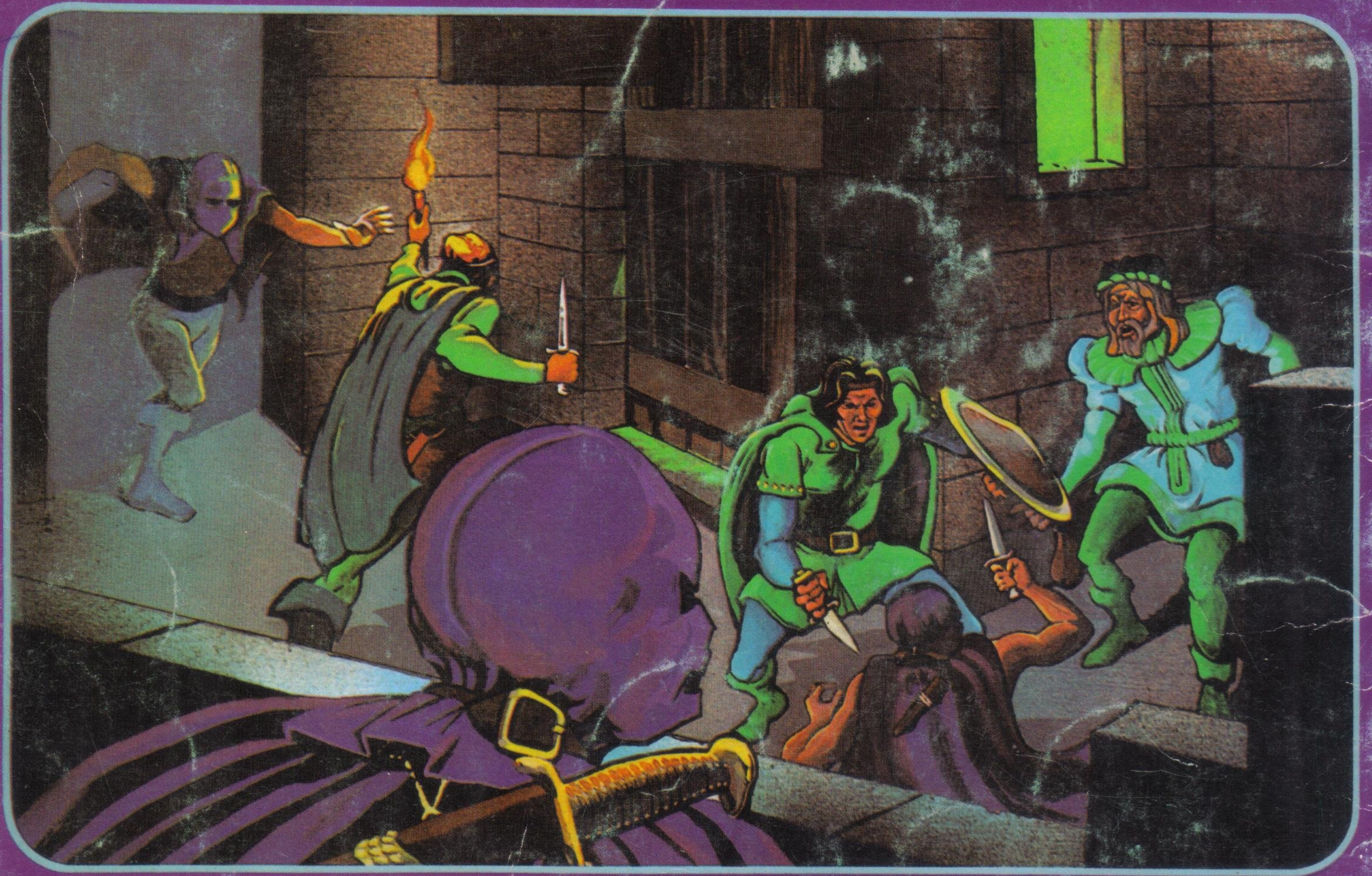
DUNGEONS & DRAGONS®

מבוכים ודרקונים

הרפתקה רשמית למתחיל

החברה הנסתרת

מאת דויד קוק



ספקולארום. שלוש סיעות נלחמות זו בזו. מי האשמה ברצח - משפחת טורנסקו, ראדו, או בורלוי ?

מיועד לדמויות בדרגות 1 עד 3

TSR, Inc.

DUNGEONS & DRAGONS®

הרפתקה רשמית למתחיל

החברה הנסתרת

מאת דויד קוק

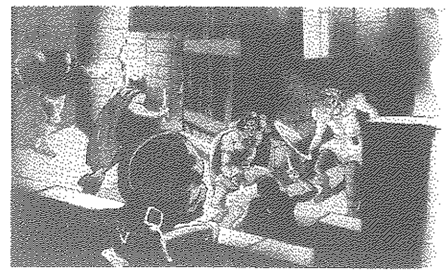
תוכן העניינים

רשימת המפות

הקדמה

אור השחר המפציע חדר מבעד לחלון ונחת על האיש שישב על הכורסה כשראשו נשען על ידו. כרטה ראדו, אחיו של אנטון ראדו (מנהיג החברה הנסתרת), היה שקוע כולו במחשבותיו. "היום הוא היום," הוא לחש לעצמו. "בא היום להוציא את תוכניותי לפועל," הוסיף כרטה, וחייך לעצמו. מתחת לחלון המגדל בו ישב כרטה, החלו שאר תושבי העיר להתעורר. היום היה יום חג, תחילת הפסטיבל של לוקור. עקרות הבית פתחו תריסים לרווחה אל מול שחר היום היפה. רוכלים ומוכרי-דגים החלו לקרוא בקול ללקוחות העוברים בשוק. השחקנים והליצנים התעוררו מעל מצע הקש שבאורוות והחלו לקום ולצאת אל הרחובות, שהלכו והתמלאו באדם. על הדרך המאובקת, במרחק מילין ספורים מהעיר, התעוררה חבורה קטנה. כמה מהם חילצו את עצמותיהם ומתחו את שריריהם המכווצים מהשינה על העשב הרטוב בלילה הקריר. עוד כמה ציחצחו את שריונותיהם וחרבותיהם. במאמצים משותפים, פירקה החבורה את המחנה הקטן שהקימה ויצאה שוב לדרך. בליבות החברים פיעמה התרגשות, שכן היום הם יגיעו אל העיר ספקולארום - ואולי ימצאו בה את מזלם!

הרפתקה לדמויות בדרגות 1-3.



עורכת: אן כ. גריי
עיצוב גרפי: רות הויר
ציור העטיפה: סטיב צ'פל
ציורים פנימיים: ג'ים רוסלוף
עיצוב פסלי קרטון: דניס קאוט
תרגום לעברית: עמית יזהר

הודפס בישראל 1989.
הפקה : באג מחשבים בע"מ - לילי צראף
סדר מחשב: *A COPY* - אדם גרייבס
דפוס: טופרינט בע"מ

BUG

שיווק והפצה: באג מחשבים בע"מ
רח' כנרת 13 בני ברק טל. 03-5794711

TSR™
TSR, Inc.

הכנות להרפתקה

"החברה הנסתרת" היא הרפתקה המתרחשת בעיר ספקולארום. דמויות השחקן מוצאות עצמן מעורבות במאבקי הכוחות שבעיר. "החברה הנסתרת" מכילה גם בניינים מפוסלים מנייר, אשר יתנו למשחק תחושה של תלת-מימדיות. גזור והרכב את מבני הנייר הנתונים במרכז חוברת זו. הדבר יאפשר לשחקנים לראות כיצד נראית העיר, הכין בדיוק מתרחשים הארועים השונים. אם תרצה לצבוע את המבנים, עשה זאת לפני שתרכיב אותם כדי למנוע בעיות בהמשך. לפני שתתחיל לשחק את המפגש הראשון, קרא היטב את ההסברים הבאים על העיר ואת תיאור המפגש. אין צורך לקרוא את כל ההרפתקה לפני שאתה מתחיל לשחק בו. הרפתקה זו תימשך במשך משחקים רבים, כך שעליך לקרוא בכל פעם רק את החלקים שתשחק באותה פגישה.

ספקולארום

המקום בו מתרחשת הרפתקה זו היא העיר ספקולארום (המופיעה במפה שבעמוד זה).

ספקולארום היא עיר הבירה של דוכסות קאראמאיקוס הגדולה, והיא העיר החשובה ביותר באזור. ספקולארום, וכל שאר הדוכסות, נשלטות על ידי הדוכס סטפאן קאראמאיקוס השלישי. הדוכס מתגורר בספקולארום, שהיא אמרכז המסחר של הדוכסות כולה. כ-5,000 איש מתגוררים בעיר ובסביבתה. אלו הם חקלאים, בעלי מלאכה, ספנים וסוחרים.

אל העיר מגיעים לרוב דרך הנמל. נמל זה נמצא במפרץ, ומוגן מצידו הפונה לים על ידי שני שוברי-גלים. נהר גדול המתחבר לאותו מפרץ בצידה המזרחי של העיר מאפשר לספינות להפליג הלאה ולשאת מטענים לפנים היבשת ולערים אחרות בדוכסות.

הדוכס הקים חומה גבוהה סביב לעירו כדי להגן עליה מהתקפה. על חומה זו עומדים 24 מגדלי שמירה. טירתו של הדוכס ניצבת על ראש גיבעה תלולה המשקיפה על הכניסה לנמל. בעיר עצמה, מחזיק הדוכס 500 חיילים המוכנים לכל מקרה חירום. לרשות הדוכס עומדת גם יחידת-עילית בשם משמר האלפים, שחבריה יוצאים למלא עבורו משימות מיוחדות ולעיתים משמשים גם כשומרי-ראשו. לעיתים קרובות מסייר כל משמר האלפים ביערות שבצפון.

מדרום לעיר נמצאת אחוזתו הפרטית של הדוכס, המנוהלת עבורו על ידי בן-דודו הנאמן. אזור זה מורכב ברובו מיערות וגנים מטופחים, ומוקף על ידי חומה נמוכה (5 מ' גובהה). הדוכס משתמש באחוזה זו בתור מעון-קיץ וכשמורה של חיות לציד. כל מי שיתפס באזור ללא אישור יאסר מיד באשמת ציד לא חוקי.

מחוץ לחומות העיר חיים פועלים עניים וגנבים פעוטים. הם עובדים בחוות הקרובות ובאחוזות מארילנב, הישוב שמסביב לעיר.

מפת רחובות העיר תוכל למצוא על הכריכה הפנימית. במפה זו צויין מיקומם של מספר מבנים חשובים, ועליך להשתמש בה כאשר הדמויות משוטטות ברחבי העיר. מאחר והרחובות צרים, מכוסים בוץ והומים מאדם, התנועה בהם היא בקצב הרגיל של תנועה במבוכים. המפגשים וההיתקלויות מיועדים להתרחש ברחובות מסויימים. כאשר ההרפתקה תלך ותתפתח, תוכל לסמן נתונים מסויימים על המפקה – כמו למשל את מיקומו של פונדק מסויים, או את שמו של בעל סדנה לשריונות. ניתן למצוא בספקולארום את כל השירותים הרגילים להם יזדקקו הדמויות: תוכל לסמן חנויות ומקומות אלה על המפה היכן שתרצה.

העיר הינה מקום צפוף, רועש ומלוכלך. בדומה לעיר העתיקה בירושלים או לערים מימי-ביניים בגרמניה ובאיטליה. ביקור במקומות שכאלה, או קריאה עליהם, יוכלו לספק לך הרבה מידע שימושי בכל הנוגע לתיאור העיר ספקולארום.

הרחובות הם צרים מאוד, מפותלים ואפלים. אין רשת של ביוב, ובמקומה חפורות תעלות באמצע כל רחוב. בחלקים העניים יותר של העיר ניתן לפגוש ברחוב תרנגולות, עיזים, חזירים ואווזים.

רוב הבניינים בגובה של קומה אחת או שתיים, והם בנויים מלבנים של חימר, או מטיט וקש המורכבים על מסגרת מעץ. בניינים מעטים בנויים מאבן או לבנים שרופות. רוב העסקים נמצאים בקומת הקרקע, ובעל העסק גר בקומה שמעליהם.

תושבי המקום שואבים את המים מן הבארות הציבוריות, או מהנהר בשעות השפל (כאשר מי-המלח מהים אינם חודרים אליו).

פשע וכנופיות נפוצים בעיר. הכנופיות מתאספות ליד חומות העיר ובאזורים הגרועים ביותר בעיר, בשעות הלילה המאוחרות.

כיצד לנהל הרפתקה עירונית

רוב הרפתקאותיך התרחשו במבוכים. הרפתקה זו שונה מהן – היא מתרחשת בתחומי העיר. לעיתים קרובות יפתיעו אותך השחקנים בהחלטותיהם ובמעשיהם. ברגע שדמויותיהן ימצאו עצמן מעורבות בארועים שבהרפתקה זו, הן ינסו לעשות דברים שונים וללכת למקומות שונים, שרבים מהם אינם מוסברים בחוברת זו.

עליך להרשות לדמויות ללכת למקומות שאינם מופיעים במפה. יהיה עליך להמציא את פרטיו של אותו מקום. לומר לשחקן לרשום לעצמו את שם המקום, מיקומו בעיר, ופרטים נוספים עליו. כאשר יחליטו הדמויות לחזור לאותו מקום, בקש מאותו שחקן או שחקנית שיזכירו לך את הפרטים החשובים. הדבר מקל עליך את העבודה ומעודד את השחקנים לשים לב לפרטים ולזכור אותם.

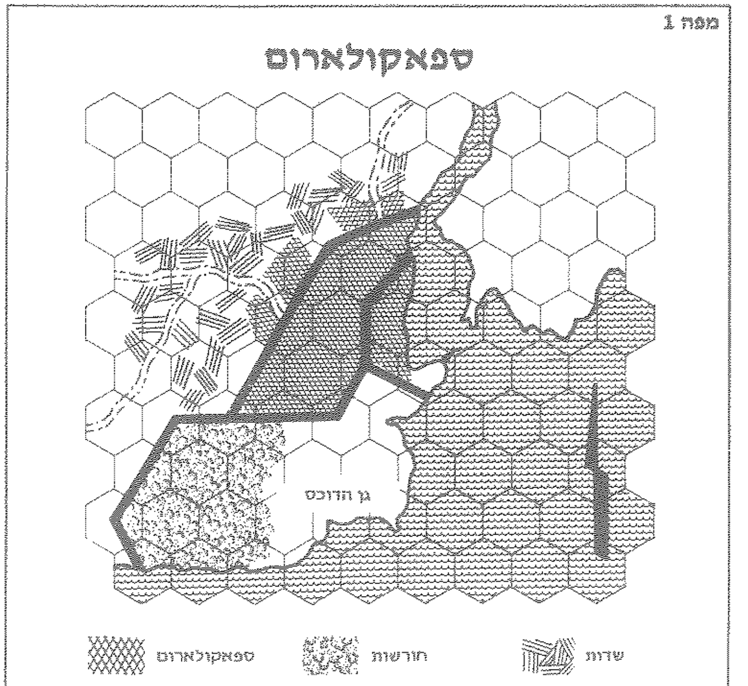
הדמויות גם יצרו קשר עם דב"ש שאינם מופיעים בחוברת זו. אל תיבהל! תוכל להנות מתפקידך כשליט-המבוך – להיכנס לתפקידה של הדמות-בלא-שחקן ולשחק אותה כאילו היית שחקן-תיאטרון. תן לאנשים שאתה משחק אופי, רגש וחיים משלהם. תן לשחקנים סיבה לזכור את הדמויות-בלא-שחקן. וכמובן – אם יש לאותו דב"ש תפקיד חשוב בהרפתקה, יהיה עליך לומר לשחקנים לרשום לעצמם פרטים עליו, כגון היכן ניתן למצוא אותו, כיצד הוא מתנהג, ומה בדיוק הוא יודע.

בנייני הניר

באמצע חוברת זו נמצאים כמה דפים של ציורים, ואיתם הסברים שיאפשרו לך להרכיב מציורים אלה בנייני ניר שבהם תוכל להשתמש במהלך ההרפתקה. פרט לבתים, תמצא כאן גם חומה עם שער. בהמשך ההרפתקה, תמצא מפות שונות של הסביבה בה מתרחשים ארועים שונים בהרפתקה. מבנים אלה יאפשרו לך להקים את התפאורה לכל המפגשים וההיתקלויות המרכיבים הרפתקה זו.

ניתן לך גם להשתמש במבנים אלה בהרפתקאות נוספות שתמציא בעצמך. כל שעליך לעשות הוא לאכסן מבנים אלה בזהירות בקופסת קרטון בתום כל משחק ומשחק, כדי שלא יתקמטו או ימעכו. כדי לבנות את בנייני הניר דרושים לך מספריים, סרגל, צבעים שונים, ודבק או נייר-דבק. ההוראות וההסברים הנוגעים להרכבת המבנים מופיעים בדף הציורים הראשון, הבא מיד לאחר עמוד 8. קרא את ההוראות היטב לפני שתתחיל לעשות משהו לבניינים! על

מפה 1



משושה 1 = 800 מטר (חצי מייל)

הכריכה מופיעות מספר דמויות-קרטון שאותן ניתן לחתוך ולהשתמש בהן במהלך ההרפתקה. כל שעליך לעשות הוא לתת לכל שחקן להניע את דמות הקרטון שלו למקום, בין הבתים, שאליו הגיעה הדמות שהוא משחק. ביכולתך להשתמש גם במיניאטורות מסידרת ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS שגם הן מתאימות בגודלן לעיר המיניאטורית שביכולתך ליצור. אם ישנן ברשותך או ברשות השחקנים מיניאטורות (פיסלונים מעופרת) של הדמויות שלכם, מומלץ שתשתמשו בהן, וכך תגדילו את תחושת המציאות במשחק.

היתקלויות

הרפתקה זו מחולקת לסדרה של היתקלויות נפרדות. היתקלויות אלה יוצרות הרפתקה מושלמת כאשר הן קשורות זו לזו ומתרחשות לפי סדר. ההיתקלויות אינן דומות למרבית הרפתקאות D&D הרגילות, מאחר והדמויות אינן פועלות בהן תמיד כקבוצה. כמה מהדמויות עלולות להצטרף לצידה של אחת המשפחות, בעוד דמויות אחרות יתמכו דווקא במשפחה אחרת. אם יקרה הדבר, עלולות הדמויות למצוא את עצמן ניצבות זו כנגד זו. הדבר מותר, אך עם זאת – אל תביא את השחקנים למצב שבו יהיה על דמויותיהם להרוג זו את זו. עליך לתת להם להתחמק ממצבים שכאלה, אך לא בלי מאמץ!

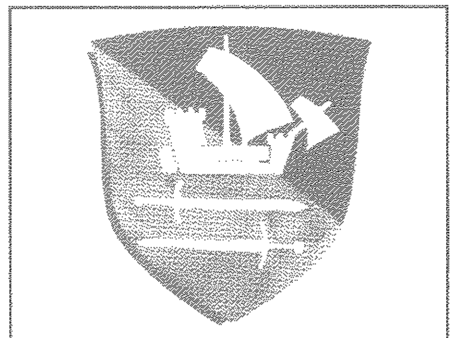
כמה מההיתקלויות מתרחשות ברחובות העיר. מפות המופיעות בחוברת זו יסבירו לך היכן להציב את בנייני הניר בכדי ליצור את אזור ההיתקלות. הצבה זו תשמש לשחקנים כמפה תלת-מימדית של ההרפתקה.

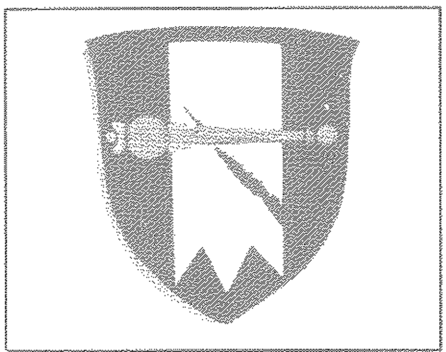
מפגשים אקראיים

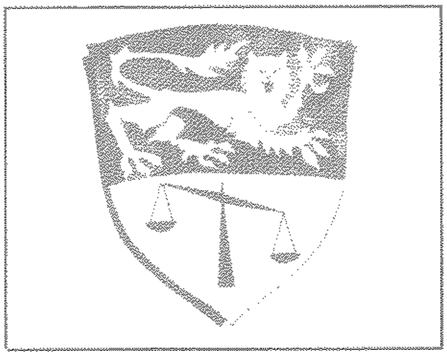
אין מפגשים אקראיים בהרפתקה זו. אם הדמויות ירצו לפגוש אישיות נפוצה (פרחח-רחוב, קבצן, סוחר, וכדומה) הן יוכלו למצוא בקלות אחת שכזו. אם הדמויות מחפשות דמות מסוג מסויים (כהן, לוחם, קוסם, איש אציל, וכו') יהיה עליהן לגשת למקום בו ניתן למצוא איש כזה (למשל, למקדש) או לצאת לחפש אחריו בשווקים, במסבאות ובפונדקים השונים בעיר, לשאול אנשים אם ראו אותו, ולבזבז כסף בחיפושים. אם הדמויות מנסות למצוא או לשוחח עם אישיות חשובה או רבת-עוצמה, אין להן כמעט כל סיכוי להצליח בכך אלא אם כן יש להן מידע חשוב או סיבה טובה. יש בעיר מספר מקדשים, רובם של כוהנים צדיקים. ישנם גם כמה מקדשים ניטראליים, אך לא הרבה אנשים מבקרים בהם.

ישנם בעיר אפילו מקדשים של כוהנים רשעים, אך מקדשים אלה הם סודיים ואינם מפרסמים את קיומם בשום דרך שהיא. אם הדמויות יזדקקו לריפוי או לעזרה דומה, הן יוכלו להשיגה אם הכהן שבחבורה יגש אל המקדש של הדת לה הוא משתייך. הכוהנים שבמקדש ידרשו כמובן שדמויות-השחקנים יביאו להם מינחה כלשהי (עליך להחליט מה המינחה אותה הם מבקשים. זו יכולה להיות כל דבר מפרחים ועד חפצי-קסם) וייתכן גם שהחבורה תיאלץ לבצע שירות כלשהו עבור אותם כוהנים.

הערה: דב״ש שנרשם שהם אנשים רגילים סובלים מעונשין של 1- על גילגולי הפגיעה וההצלה. הם ניצלים כמו לוחם בדרגה 1. הדמויות נרפאות בקצב של 1 נק״פ ליום של מנוחה. מנוחה פירושה שאסור לדמויות להילחם, להטיל לחשים, או ללכת למרחק גדול יותר מאשר תחומי הפונדק בו הן גרות (חדר השינה, חדר האוכל, וכו').







שלוש משפחות מעורבות במאבק הכוחות בעיר ספקולארום. כל אחת מהסיעות נקראת על שם המשפחה בה היא תומכת.

ראדו

אנטון ראדו, אדם רגוע בן שישים ושלוש שנותיו, שולט במשפחתו ובעסקיו ביד ברזל נסתרת. מסייעים לו בכך אחיו כרטה, בניו זוויס ואנטוניטו, ונכדיו טאודוסיוס, אמיל ופיטר.

הם גם מנהיגיה של החברה הנסתרת, ארגון סודי המשתמש בדרכים של טרור ופשע כנגד כל המתנגדים לו. רק מעטים מאנשי החברה יודעים את זהותם של המנהיגים.

למשפחת ראדו יש קשרים רבים בתחום העסקים והמסחר בעיר. רובו הגדול של איזור הנמל נמצא בשליטתה, וכן גם רוב האזורים הסמוכים לחומת העיר. כתוצאה מכך, יש למשפחת ראדו השפעה גדולה על עיסקי בניית הספינות ועל עיסקי היבוא והיצוא בעיר. אנשי ראדו מנסים כעת להשתלט גם על המוסדות הבנקאיים ועיסקי הלוואת הכספים בעיר, כדי שיוכלו לאלץ את הדוכס לקבל כל תנאי שיכתיבו לו.

טורנסקו

משפחת טורנסקו היתה פעם סיעה חזקה ששלטה בעיסקי היום-יום בעיר, אולם השפעתה נחלשה מאוד מאז מותו של מנהיג הסיעה, כריסטופר טורנסקו. כיום עומד בראש המשפחה אלכסנדר טורנסקו, בנו בן ה-26 של כריסטופר. כתוצאה מגילו הצעיר של אלכסנדר וכתוצאה ממריבות פנימיות במשפחה (במיוחד בין אלכסנדר לבין דודו, בוריס), איבדה משפחה טורנסקו הרבה מכוחה, ומספרם של התומכים בה הצטמצם.

משפחת טורנסקו מעוניינת להחזיר לעצמה את גדולתה הישנה. למשפחה יש עדיין השפעה פוליטית גדולה ושליטה חשאית על רובע האצולה בעיר, הנקרא בשם "הגיבעה". מלבד זאת תומכים בטורנסקו גם הגבירה מגדה, יארוס (אחד מיועציו ואנשי-סודו של הדוכס), ו-"לורד" דימיטרוס (שהכתיר את עצמו לנסיך הקבצנים).

בורלוי

שאר המשפחות מתייחסות למשפחת בורלוי כאל עניים שעלו לגדולה. משפחה זו מסרבת להתאים את עצמה למבנה הפוליטי בעיר. זוהי סיעה הנשלטת בגלוי על ידי הברון בורלוי. הברון מנצל את המשאבים העומדים לרשותו בתוקף היותו נסיך-סוחרים מצליח, ומחזיק צי גדול של ספינות סוחר למורת-רוחם של אנשי ראדו. הברון נאבק כנגד כל ניסיון מצד אנשי ראדו לנהל, לפקח, או להשתלט על עסקיו (או על עסקיהם של אלו התומכים בו). אנשי טורנסקו אינם מרוצים מהברון בדיוק כמו אנשי ראדו, וזאת מאחר והברון מסרב בכל תוקף לתמוך בהם פשוט בגלל שהם נחשבים לאצילים.

בורלוי מעדיף שיעזבו בשקט אותו ואת התומכים בו. הוא הצליח לשמור על פרטיותו בתוקף היותו בעל השפעה בחוגי הצבא המקורבים לדוכס. הוא מקווה לצבור עוד כוח ולזכות באישורי מסחר חשובים מטעם הדוכס. בכדי להשיג מטרה זו, הוא מנסה למנוע מאבקים גלויים ולהשתיק את כל החדשות הרעות העלולות להגיע לדוכס. מניעת הבעיות מונעת מן המשפחות האחרות לזכות בחסדים מיוחדים מהדוכס.

חברים נוספים בסיעה של בורלוי כוללים את מריאנה, בתו של הברון, מיכאל פורסיס (מפקד כוחות המשמר), והאדמירל הירואסקוס. לברון בורלוי יש גם בן בשם גריגורי, אך לרוע המזל הבן הוא שוטה מטופש, דבר המרגיז מאוד את הברון.

הפסטיבל של לוקור

אנטון ראדו נשען קדימה והניח את זרועותיו הרזות על השולחן. הוא הביט בזהירות באחרים – זוויס, אנטוניטו וכרטה – בניסיון לנחש אלו ספקות נסתרים עלולים להיות להם. "האם זה נכון שהגבירה מגדה תהיה בפסטיבל?"

"כן אבא," ענה זוויס במהירות. "היא אמורה להוביל את מצעד העל מותמן הטירה."

"הודענו לכל החברים. הכל יהיה מוכן," הוסיף כרטה בקול עבה.

"ושאר ידידנו, אנטוניטו, האם הם חושדים במשהו?"

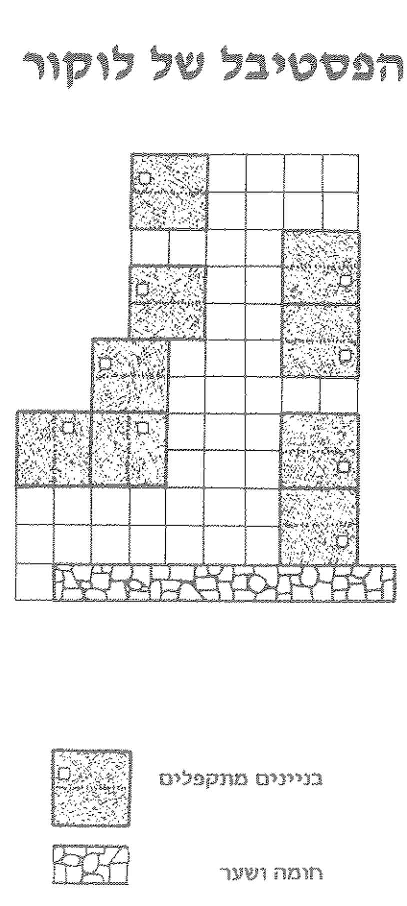
"המרגלים ששלחתי מודיעים כי לא, איש מהם אינו חושד." בעודו מדבר השפיל אנטוניטו את עיניו כדי שלא להביט בעיני אבין.

"טוב מאוד. אם כך, נמשיך בתוכניתנו בפסטיבל של לוקור."

בכניסה לספקולארום

השרטוט שלמטה מראה היכן יש למקם את בנייני הניר לקראת היתקלות זו.שים את כל המבנים – חוץ מדמויות-הקרטון – במקומות המסומנים בשרטוט. היתקלות זו היא מפגש שתפקידו הוא לתת לשחקנים לגלות מידע על העיר ועל הדרך בה מתנהלים בה הדברים. היא גם תעודד את השחקנים להצטרף לצד אחד או אחר של מאבק הכוחות שבעיר. תן לשחקנים לשאול שאלות וללמוד על הסביבה תוך כדי משחק. עליך להיות מוכן לענות על שאלות נפוצות, כגון: "האם יש פונדק טוב בקרבת מקום?"", "כמה עולה לגור בוז", "מה השעה כעת במשחק?"

מפה 2



לתוך העיר

דמויות השחקן נכנסות כעת לעיר בפעם הראשונה. אמור לשחקנים למקם את דמויותיהם מול השער, מחוץ לעיר.

> השער פתוח. חיילים מעטים עם חניתות בידיהם יושבים סמוך לכניסה. הם לובשים מעל לשריונם מדים בצבע אדום וכחול, עליהם רקום מלפנים סמל בצורת ספינה. מעבר לחומה משתרע רחוב צר ובוצי, מלא כולו באנשים שמרביתם לבושים בגדים יפים ותלבושות צבעוניות. בולעי-אש וליצנים מופיעים במקומות שונים מול הקהל, והרעש החזק של התופים, המשרוקיות,השירה והמולת השימחה מאלץ אתכם לצעוק כדי שתוכלו לשמוע זה את זה. "עיצרו! האם ברצונכם להיכנס לספקולארום?" צועק אחד משומרי השער."המס הוא 8 פיסות-כסף, לכל אחד מכם. את כל כלי הנשק פרט לפגיונות יש לעטוף בבד. על מי שנושא כלי נשק לא עטופים יוטלו קנסות. העונש על רצח בעזרת לכלי-נשק שכזה הוא החרמת כל הנכסים, או עונש מוות למי שאיננו בעל קרקעות. סיכסוכים עם אנשי הדוכס יביאו אתכם לכלא. מעשי בגידה או הסתה הינם מאוד נחמדים – הם ייזכו אתכם ביום של עינויים איטיים, ואחר כך בהוצאה להורג. אז בילוי נעים לכם."

נראה כי השומר משועמם מאוד. גם כאשר הוא מדבר עם הדמויות הו אמנסה כל הזמן להציץ הצידה כדי לצפות בפסטיבל. את הנאום הוא מדקלים מזכרונו לאט ובחוסר-עניין, ומתלהב מעט רק כשהוא מגיע לקטע על העונשים השונים שנקבעו עבור כל פשע.

השומר אוסף את המס מהד"שים (3 מתוך 8 פיסות-הכסף הוא לוקח לעצמו). הוא בודק את כל כלי הנשק כדי לודא שהם מאובטחים. הוא קושר את החרבות לנדניהן בעזרת חבל דק, ואת שאר כלי הנשק -כגון חניתות -הוא עוטף היטב בסמרטוטים. אם הדמויות ירצו לשחרר את כלי-הנשק שלהם מהעטיפות, הן יזדקקו לסיבוב שלם כדי להתיר אותן. לאחר שיסיים את העבודה, יחזור השומר לצפות בפסטיבל ולא יתעניין עוד בדמויות. השומר חי כאן במשך כל חייו, כך שביכולתו לענות על רוב השאלות בנוגע לעיר ולכל המתרחש בה.

> מעבר לשער מצטופף המון גדול של אנשים. חלק מהם רוקדים ריקוד מגושם ובלי כוונה לשים ברגליהם את הבוץ, שאחר כך נדבק לנעלי שאר הקהל. אנשים דוחפים זה את זה בניסיון לראות טוב יותר את הלוליינים, הזמרים, הדובים הרוקדים, זורקי הסכינים, ועוד. ריחות של ביוב, בשר הנצלה על האש, לחם, זיעה ויין מתערבבים זה בזה ויוצרים תערובת מוזרה אך נעימה. לפתע נע הקהל לצידי הרחוב.

> המוסיקה הפרועה מתחלפת במזמורי תפילה וצילצול פעמונים. פסלים הנישאים על כתפיהם של מספר אנשים עוברים כאילו בריחוף מעל ראשי הקהל. בעקבותיהם מגיע כסא-כבוד, הנישא על כתפיהם של מספר כוהנים. "התהלוכה הגיעה!" צועק אחד הילדים שבקהל.

לקראת השער מתקדמת כעת התהלוכה של לוקור. תהלוכה זו היא חגיגה דתית לכבודו של לוקור, כהן מקומי שהפך לאגדה. התהלוכה מתפתלת בין רחובות העיר עד שהיא מגיעה לנמל, ושם מונח פיסלו של לוקור על סירה המפליגה ללב הים. בכל שנה נבחרת אישה מכובדת אחרת להוביל את התהלוכה, והשנה הוענק כבוד זה לגבירה מגדה, אחת החברות בכת טורנסקו.

הפסטיבל הוא בעל חשיבות גדולה. עובדה זו משרתת היטב את מטרתם שלאנשי ראדו -אם הפסטיבל יתקל בבעיות, ואם ייראה כי לבעיות גרמו אלו התומכים בטורנסקו, יגרום הדבר לפגיעה בכבוד אנשי טורנסקו.

> התהלוכה נעצרת. משהו מתרחש בקצה הקדמי. שלושה אנשים עומדים שם ומתווכחים. שקט נופל על הקהל בעוד כולם מתרחקים מנתיב התהלוכה. שני אנשים, אחד נמוך, שמנמן ובעל פרצוף מכוסה חטטים, והשני גבוה ורזה, עומדים ומתווכחים עם הראשון מבין הסבלים הנושאים את כסא-הכבוד. האיש הנמוך והשמן פונה אל הסבל בכעס: "אדיוט קרח! האם אתה חושב שהרחוב שייך לך ולטורנסקו? יש כאן די מקום לכולנו גם אם לא תתנהג כמו קוף!" הסבל מנפנף בבוז את המוט שבידו מול פרצופו של האיש השמן. "עוף מדרכה של התהלוכה של לוקור, ראדו מטונף שכמותך!"
>
> האיש הגבוה והרזה יורק על פיסלו של לוקור ואומר: "הצחקת אותי,למי איכפת מהטיפש הזקן הזה?" ענה האיש.
>
> המפגין הראשי מכה את האיש הגבוהה, מפיל אותו לתוך הליכלוך. האיש הקטן יותר, מתכווץ מתכונן לצחוק.

אם הד"שים יתערבו כעת, הם יכולו למנוע אלימות. אם הם יתמכו בשני האנשים, ינסו אנשי ראדו לצרף אותם לסיעתם. אם הם יתמכו בסבל, יחפשו אחריהם התומכים בטורנסקו. אם הדמויות ממשיכות להביט במחזה בלי לנסות להתערב, יפרידו שני אנשים בבגדים ירוקים בין הצדדים בויכוח וירגיעו כל אחד מהם בנפרד. אנשים אלה הם משרתיו של בורלוי.

לאחר תקרית זו, יוכלו הדמויות ללמוד עוד על הסיעות השונות אם רק ישאלו את האנשים שבמקום. חלק מהאנשים יענה באופן ניטראלי, בעוד חלק אחר יתמוך בעוז במשפחה זו או אחרת. לאחר תום התקרית ממשיכה התהלוכה בדרכה.

מציאת מקום מגורים

כאשר יחליטו השחקנים לחפש מקומות לינה לדמויותיהם (הזכר להם זאת על ידי כך שתשאל אותם היכן הם מתכוונים לישון הלילה), הם יגלו כי הפונדקים והאכסניות כולם צפופים ומלאים. בכל מקום בו ישאלו, יסתבר להם שהחדר היחיד שנותר פנוי בפונדק הוא חדרון קטנטן ובו מקום לשניים או שלושה אנשים בלבד. אם ברצונם לשכור את החדר, המחיר הוא 1 פיסת-זהב לכל איש. עליך לרמוז לשחקנים כי יתכן ששאר הדמויות יוכלו למצוא להן חדרים בפונדקים אחרים בקירבת-מקום. יש מקום לכל הד"שים, אך כמה מהם יאלצו לישון בפונדק או אכסניה אחרים. אם הדמויות יסרבו לשכור חדרים אלה, יהיה עליהם לבלות את הלילה בשינה על הבוץ שברחוב.

כאשר הדמויות משלמות בעבור החדרים, אמור לאחת מהן כי חלק מהכסף שהיה ברשותה חסר, וכנראה נגנב על ידי כייסים. הכמות שנגנבה איננה גדולה, אך די בכך בכדי להזכיר לד"שים לנהוג בזהירות.

במהלך הערב יקרה לכל אחת מדמויות-השחקנים, או לכל קבוצת דמויות, אחד משני המקרים הבאים. במידת האפשר, נסה לגרום לכך שלדמויות שונות יקרו מקרים שונים. המקרה הראשון יקרה ללוחמים או לדמות אחרת הנראית חזקה במיוחד, ואילו המקרה השני יקרה לגנבים או לדמות העומדת ביציאה מהפונדק או בסמוך אליו.

מקרה ראשון

הקרא את הקטע הבא ללוחם או דמות אחרת הנראית חזקה במיוחד, ברגע שבו הם יושבים להנאתם בפונדק.

> האורחים בעיר התחילו סוף סוף להרגע מחגיגות הפסטיבל, אך הדבר עלה בזמן רב, אוכל, ומשקאות חריפים, החדר שבו התישבת מלא ריחות עשן הבאים מהתנור וממקטרות האורחים. קול רם, מבוסם מעט, בוקע בקירבת-מקום אליך. "הי! אתה שם! מחפשים עבודה?" שואל איש בעל צלקת המצביע עליך. "שב כאן, תשתה משהו. טאוסיוס, זהו שמי. אני זקוק לכמה אנשים חזקים ואתה נראה לי אמיץ. האם אתה רוצה להרויח כסף?"

טאוסיוס מסביר כי הוא מחפש כמה אנשים נאמנים שיבצעו עבורו עבודות שונות מדי פעם. אף אחת ממשימות אלה אינה כוללת מעשים לא חוקיים, אך יתכן ותהיה מעורבת בהן סכנה. הוא יפעיל על הדמויות לחץ רבעד שאלו יסכימו לעיסקה. אם הד"שים יסכימו, יתן טאוסיוס 3 פיסות-זהב לכל אחד מהם, כמחווה של רצון טוב. הוא יאמר לדמויות כי הוא יצור איתן קשר כשיזדקק להן. (טאוסיוס ינסה למצוא את הדמויות בעתיד, בפרק "תעסוקה").

טאוסיוס עובד עבור סיעת טורנסקו, וכך גם כל הד"שים אותם ישכור. אם הדמויות ינסו לשאול שאלות בנוגע אליו, הם יגלו כי טאוסיוס הוא פסל ואיש-עסקים מכובד בעיר. ידוע כי הוא מפסל פיסלי-עץ רבים עבור אצילי העיר, והשמועות אומרות כי צבר לעצמו ערימה גדולה של כסף.

מקרה שני

הקרא את הקטע הבא לגנב/ת או לדמות העומדת מחוץ לפונדק.

> בעומדך מחוץ לפונדק, עובר על פניך איש בודד. הוא מתנדנד בהליכתו בשיכרות, וכאשר הוא עובר על פניך הוא מחייך ומניד בראשו. לפתע יוצאים מתוך הצללים שלושה אנשים שפניהם מוסתרות בברדסים והשיכור פונה אחורה לכיוונך. אף אחד מהארבעה אינו נושא בגלוי נשק כלשהו. "ובכן, פרצוף חדש בעיר, מה?" שואל האיש השיכור, שנראה עכשיו מפוכח לחלוטין. "נראה לי שקצת עבודה היא מה שדרוש לך. עכשיו, יש לנו כמה משימות שצריך לבצע, ולך, כך נראה לי, יש מספיק שכל. אני בטוח שברצונך לעזור לנו. יש לך חדר כאן?" הוא שואל, ומצביע לעבר הפונדק. "יהיה חכם מאוד מצידך לא לעזוב בזמן הקרוב. אנחנו נחזור שוב מחר בלילה כדי לפגוש אותך. הנה, זה בשבילך," הוא אומר וזורק לעברך שקיק קטן. לאחר מכן, נעלימים הארבעה אל תוך הצללים בריצה. השקיק מכיל 20 פיסות זהב.

לא ניתן לדמויות להשיג את ארבעת האנשים, שהם אנשי החברה הנסתרת של סיעת ראדו. אם הדמויות יתקיפו אותם, יברחו הארבעה מיד. לעומת זאת, התקפה שכזו תגרום לאנשי החברה הנסתרת להתייחס לדמויות כאל אויבים מאותו רגע והלאה. אם הד"שים שואלים שאלות בנוגע לאנשים אלה, יענו להם כל הדב"ש תשובות מתחמקות. התושבים אינם אוהבים לדבר על האנשים במסכות. אם הד"שים שואלים את בעל הפונדק, הוא יסביר להם שהו אמנהל עסק שקט ומעוניין שישאר שקט גם בעתיד. הוא איננו עושה בעיות ואינו מעוניין שמישהו יעשה בעיות עבורו.

אם הדמויות ינסו לפנות לרשויות, הדבר לא יעזור להן כלל. הפקידים בעיר ישלחו אותם ממקום למקום – השופט ישלח אותם אל המפקח העירוני, המפקח אל תחנת המשטרה, השוטרים אל מנהל האחוזה, מנהל האחוזה אל בית המשפט, פקיד בית המשפט אל השופט, וכן הלאה. הד"שים לא יקבלו עזרה-לא כתוצאה מפחד אלא כתוצאה מבירוקרטיה, שוחד ופרוטקציה. אף אחד מעובדי הרשויות אינו אדם רע.

לאחר הפגישה עם אנשי החברה הנסתרת יתחילו בעל הפונדק, הסוחרים, ושאר האזרחים לפקוח עין על הד"שים בחשאי. אם אחד השחקנים מבקש לגלות אם מישהו עוקב אחרי דמותו יהיה עליו לגלגל 1ק6 ולהוסיף לתוצאה שקיבל את הבונוס המגיע לו בהשפעת למידת החוכמה שלו. הדמות תבחין שצופים בה רק אם תקבל תוצאה סופית של 5 או יותר. דמויות-השחקן יוכלו לנסות ולהתחמק מהעוקבים אחריהם, אך אין הן לא ידעו אם הצליחו בכך. הן לא יצליחו לחמוק.

מתחת לרצפה

זוויס הביט בעצבנות באחרים שהתאספו סביב לשולחן. אנטוניטו העסיק את עצמו בניקוי ציפורניו. אנטון, שישב כפוף ליד הנר, דפדף בניירות. "נראה כי זוויס אינו מרגיש בנוח," חשב כרטה לעצמו. "טוב מאוד."

"או זה לא עבד כמו שתכננת," אמר אנטון והביט בזוויס במבט חודר. "התכנית לא היתה מוצלחת והיא נכשלה. מה נוכל לעשות עכשיו?"

"לצעוד צעד קדימה," אמר אנטוניטו, בגיחוך על שפתיו. "סכין באפלת הלילה ילמד לקח את משכיני-השלום של בורלוי. החברים חסרי סבלנות. הם רוצים לפעול, ולא להסתפק יותר בפעולות קטנות."

אנטון הביט בו בשקט. "אני מניח שאתה תנהיג אותם בפעולה? אנו חייבים להיות זהירים. לא יהיו שום שגיאות מעכשיו. מה אתה אומר, כרטה?"

"איננו יכולים לפעול כל עוד סיעת בורלוי בסביבה. עליך לטפל בהם באמצעות הדוגמה שהציע אנטוניטו." "לא, איננו יכולים לעשות זאת," אמר אנטון לבסוף. "השעה עדיין לא הגיעה. אין יותר מה לומר בנושא. לילה טוב לכם. אני סומך עליכם שתעזבו לבד." אנטון קם ממקומו והושיט את ידו הרועדת לזוויס. הצעיר אחז בידו של אביו והוביל אותו לאט אל מחוץ לחדר.

"ובכן, מה אתה חושב בליבך?" שאל כרטה. "במקומך, אנטוניטו, הייתי בוחר להתחיל בפורטונאטו הסוחר."

אנטוניטו הביט לעבר הדלת הסגורה. "אני מסכים. מתי יבוצע הדבר?"

בפונדק

אם הדמויות יתאספו כולן בפונדק אחד למחרת בבוקר, הקרא את הקטע הבא. אם החבורה אינה מתאספת במקם אחד, הקרא את הקטע לקבוצת דמויות כלשהי. אתם נמצאים בפונדק.

> השעה היא שעת בוקר מוקדמת. בתו של בעל הפונדק מנקה את הרצפה משאריות ארוחת הערב, והחתול רודף אחרי משהו בפינה. מכיוון המטבח נשמעות נקישות כלים וקול של מים ניתזים. בפינה אחרת של החדר יושב אורח שראשו מורכן על השולחן. הוא נוחר בקול רם. פתאום נפתחת דלת הפונדק לרווחה, ובפתח עומדת אישה זקנה המביטה בהתרגשות על הנמצאים בחדר. "אנא, אנשים טובים, מהרו ועיזרו לי!" היא מתחננת, רועדת מפחד. היא מביטה סביב בחיפוש אחר מישהו שיענה לתחינתה. "הו, הצילו אותי! השדים באו לביתי, אני בטוחה בכך! אני שומעת אותם בלילה, מדברים זה עם זה. הם רוצים לתפוס אותי. עיזרו לי!" היא אומרת, ונופלת על ברכיה. בעל הפונדק מגיע בריצה אל החדר, כורע ברך ליד האישה הזקנה ומנסה להרגיע אותה. "גברת טאנטו," הוא אומר בקול מודאג, "מה את עושה? הנה כסא, שבי כמו שצריך." הוא פונה ליושבים בחדר ואומר, "האם מישהו כאן מוכן לעזור לאישה המסכנה? אולי מישהו מוכן להסתכל במרתף ביתה ולגלות מה הבעיה?"

אם החבורה לא תתעלם מהאישה ההיסטרית, תידבק זו אל הדמויות ותספר להן את סיפורה. משהו, כך היא נשבעת, שורץ במרתף שלה. היא יכולה לשמוע איך היצור מסתובב במרתף – לפעמים בשעות היום, אך ברוב

המקרים בלילה. אוכל נעלם מהמרתף והחפצים בו מוזזים ממקום למקום. ומה שקרה לה לפני כמה רגעים היה גרוע יותר. הפעם היא שמעה קולות קוראים לה. הזקנה תתחנן בפני הדמויות שיעזרו לה. מאחוריה עומד בעל הפונדק, ובשקט הוא מצביע על מטבע זהב שהוא מחזיק בידו.

אם החבורה עדיין תסרב לעזור, יקח בעל הפונדק אחת מהדמויות הצידה. "אם לא תעזרו לאישה המסכנה להרגיע את עצביה, כלבים חסרי-לב שכמותכם, לא רק שאזרוק אתכם לרחוב, אלא גם אוציא לכם שם רע בקרב כל הפונדקאים שבעיר! אל תחשבו לעצמכם שהגילדה שלי לא תוכל לאמלל את חייכם."

הזקנה מובילה את הדמויות לבית הנמצא במרחק מטרים ספורים מהפונדק. היא מראה להם את הכניסה למרתף, דרך צוהר בחלקו האחורי של המטבח. ליד תנור עשוי לבנים וטיח. היא אינה מוכנה ללוות את החבורה הלאה.

1. מתחת לגינה

> שלולית בוץ, שעומקה מגיעה עד קרסולי הרגליים, מכסה את כל רצפתה של מערה זו, החצובה באדמה. מוטות תמיכה מרובים עומדים במקומות שונים בחדר, והתיקרה מכוסה בלוחות-עץ. מתוך החרכים שביניהם מטפטפים מדי פעם גושים גדולים של בוץ. בצידו השני של החדר עומדים שלושה אנשים רזים ועירומים. הם אוחזים אתי-חפירה בידיהם וחופרים באור החלש של עששית בודדת. שלושה יצורים מכוערים ולבושים בשריון צופים באנשים בעבודתם.

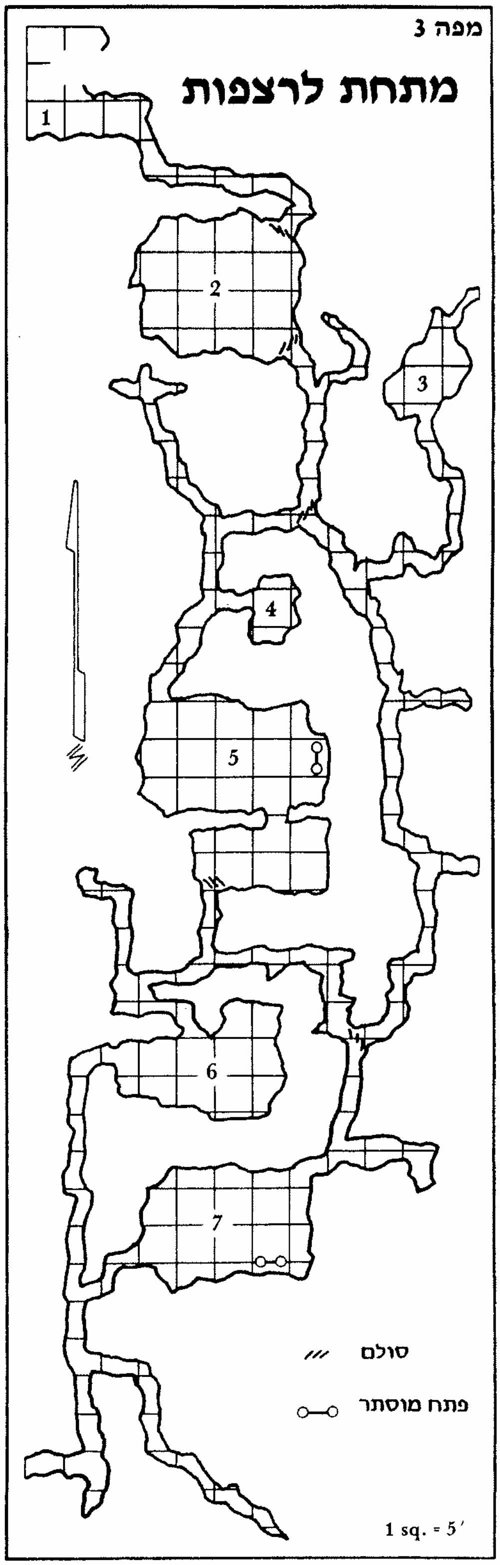
אם הדמויות ייכנסו לחדר זה, יבחין בהם אחד האנשים. הוא ישליך מידיו את את-החפירה שלו וירוץ לעבר הדמויות. ההובגובלינים יקללו את הדמויות קללות נמרצות, ויסתערו עליהן מיד.

הובגובלינים (3): דרג"ש 5; קב"פ 1+1; נק"פ 7 לכל אחד; תנ 30 (10) מ'; #הת 1; נזק 1ק8; ניצל לו; מל 8; נט רשע ברשות כל אחד מההובגובלינים יש 5 פיסות-כסף.

אם החבורה תביס את ההובגובלינים, ירוצו כל האנשים העירומים לעבר החבורה. הם יפלו לרגלי הדמויות ויודו להן מעומק לב. אנשים אלה נתפסו על ידי ההובגובלינים לפני כמעט שנה, ומאז הועסקו בחפירת מנהרות מתחת לבתי העיר. האנשים העירומים אינם נלחמים, אך הם לא יעזבו את החבורה עד שזו תגיע חזרה לפני השטח.

2. המרתף של פורטונאטו

> לוח עץ קל מכסה את הכניסה למרתף זה. המרתף מואר באור חלש וריח בשר מעושן ממלא אותו. מתקרת המרתף משתלשלים קותלי-חזיר ונקניקים. במרכז המרתף חופרים במרץ באדמה שני אנשים שראשיהם מכוסים בברדסים. לידם מונחת על הרצפה חבילה עטופה בבד. "נו כבר," אומר אחד האנשים. "אני חושב שהבור עמוק מספיק. בוא נקבור את זה ונלך מכאן." "לא," אומר האיש השני. "אני רוצה להעמיק קצת יותר. איש מלבדנו לא ימצא זאת לעולם."



אם איש לא יפריע להם, יחפרו שני האנשים עוד מעט ויכניסו את החבילה לתוך הבור. הם ימלאו את הבור שוב באדמה ויזיזו כמה מהחפצים שבמרתף כך שיסתירו את מקום החפירה. אם הד"שים יחשפו את עצמם, ינסו האנשים להימלט מהמקום. בתוך החבילה מוסתרת גופתה של אישה צעירה שנרצחה לא מזמן. עיין בפרק "החקירה" אם ברצונך לדעת עוד על אישה זו ועל הבית שמעל מרתף זה.

אם החבורה תתפוס את שני האנשים, יציעו שניהם כי הדמויות ישחררו אותם. אחרת, כך יאמרו השניים, יפגעו בהם אנשי החברה הנסתרת. דמויות צדיקות אינן אמורות לתת לחבורה לחסל את שני האנשים. עליהן למסור את הרוצחים לידי הרשויות או לסבול מכך שנטייתן תשתנה לרשע. אם דמות זו היתה בדרגה ראשונה כאשר השתנתה נטייתה, תידרש לדמות כמות גדולה פי 3 של נקודות ניסיון בכדי לעלות לדרגה 2.

שני אנשים (גנבים בדרגה 3): דרג"ש 7; קב"פ 1; נק"פ 7, 8; תנ 40 (13) מ'; #הת 1; נזק 1ק8; ניצל ג1; מל 6 (10 במהלך חקירה; נט רשע

3. משלחת מחקר של קובולדים

> מנהרה זו חפורה באדמה ומוארת על ידי לפידים. ממערה שבהמשך בוקעים קולותיהם של מספר יצורים. במרכז החדר עומדים מספר קובולדים המנסים בכל כוחם להעמיד קורת-תמיכה מעץ שתחזיק את התקרה. אחד מהם מבחין בחבורה ונרתע. הקורה מחליקה מעט הצידה וגשם של חול נשפך על החדר ועל הקובולדים.
>
> המנהרה המובילה לחדר מתמוטטת בענן של אבק מחניק. אחד הקובולדים מסנן מבין שיניו, בלשון המדוברת, "בואו עיזרו לנו, אחרת נילכד כאן כולנו!"

אם הדמויות ינסו לעזור, יעזבו הקובולדים את הקורה ברגע בו הדמויות מתקרבות אליהם. הד"שים יצליחו לתפוס את הקורה אם הן מצליחים בגילגול יוזמה. אם הדמויות לא יתפסו את הקורה, תתמוטט תקרת המערה ותגרום לכל אחת מהדמויות נזק של 1 נק"פ. הד"שים יוכלו לחלץ את עצמם מתוך המפולת תוך סיבוב אחד. הקובולדים יתקיפו את הדמויות ברגע שאלה לא יוכלו להילחם חזרה.

קובולדים (10): דרג"ש 5; קב"פ 1/2; נק"פ 2 לכל אחד; תנ 30 (10) מ'; #הת 1; נזק 1ק4; ניצל אר; מל 6 נט רשע

ניתן לחבורה לחפור ולפנות את האזור במנהרה שהתמוטט מאחורי הדמויות תוך תור אחד. ליד הקורה נמצאים מספר כלי-עבודה בגודל המתאים לקובולדים, שק ובו מזון מקולקל, ושקיק קטן ובו 5 פיסות-זהב.

4. בור ביוב

> ריח מבחיל בוקע ממעבר צדדי זה. במורד הקירות זורם רפש והם מכוסים ריר חלקלק.
>
> לפתע נשמע מלמעלה רעש של גריפה ולאחריו 'פלופ' חזק ורטוב. גל של ריח גופריתי ממלא את המעבר.

הדמויות ימצאו עצמן עומדות עד לגובה ברכיהן בתוך זרם של אשפה נרקבת מאחד הפונדקים. האשפה נשפכת מצינור ביוב ישן שנשבר מעל החדר. בתקרת החדר ניתן להבחין בחור שנשאר לאחר נפילת הצינור.

5. מרתף ביתה של האלמנה הזקנה

> הסולם מוביל לתוך מרתף יבש החפור באדמה. שקים מסודרים בערימה ליד הקירות, והפינות מכוסות בקורי-עכביש. שק של תפוחים מיובשים שפוך על רצפת המרתף.
>
> מפינתו הדרום-מזרחית של החדר נשמעים קולות ציוץ ושריטה בקיר.

אם החבורה מביטה לכיוון הקולות, היא תבחין בעכברוש גדול הנמלט לאורך הקיר ונעלם. אם הדמויות יגשו למקום בו עמד העכברוש, הם יבחינו בצל מתנועע בפינה הדרום-מערבית של החדר. בדיקה מדוקדקת באותו אזור תחשוף את הכניסה המוסוית למעבר קטן. כל דמות הגבוהה יותר מזוטון תיאלץ להתכופף אם ברצונה להשתמש במעבר.

> רעשים של מתכת וקולות לחישה נשמעים בחדר, אך מקורם אינו ברור.

אם הדמויות הנעות בחדר יקשיבו היטב, יסתבר להן כי הקולות נשמעים חזק יותר בצידו הצפון-מערבי של החדר. בדיקה מדוקדקת באזור זה תגלה פתח נוסף, מוסתר מאחורי שק של חיטה. הפתח מוביל למעבר קטן נוסף. כל דמות הגבוהה יותר מזוטון תיאלץ להתכופף אם ברצונה להשתמש במעבר זה, בדיוק כמו במעבר הראשון.

6. מתים לא קבורים

> חדר זה היה פעם מרתף של בית, אך עכשיו הוא חסום במפולת של קורות שרופות, לבנים ועפר. אם נזהרים, ניתן לעבור דרך החדר בכמה דרכים שונות העוברות בין עיי-החורבות.
>
> קול ציחקוק מהדהד בחלל החדר ללא הפסק. אור זוהר, הלובש לאט את דמותו המעורפלת של אדם כלשהו, מרחף בחלל החדר תוך שהוא עובר דרך הקורות כאילו לא היו קיימות. נראה כי הוא המקור לציחקוק. הדמות הזוהרת עוברת דרך הקיר ונעלמת.

אם הדמויות יחפשו היטב בין החורבות, הן ימצאו פיסות של עצם, שאולי היו פעם שלד של מישהו. מיד ברגע שמישהו מוצא עצם, נשמעים קולות הציחקוק ומופיע האור הזוהר. האור אינו מזיק לדמויות, בין אם הן מתקיפות אותו או לא. קורה רופפת אחת מסתירה מתחתיה תיבה מפוייחת ובה שלוש פיסות של תכשיטים מותכים-למחצה, בשווי 200 פ"ז כל אחת.

> אתם שומעים קול החלקה ואחריו רעש חזק של פיצות.

רגליהן של שלוש מהדמויות (שבחרת באופן אקראי) נתפסות לפתע. יש לגלגל קוביה כדי לקבוע אם החבורה הופתעה. הדמויות שרגליהן נתפסו מושלכות על הרצפה בעוד שלושה זומבים פורצים ממתחת לרצפה המכוסה בהריסות.

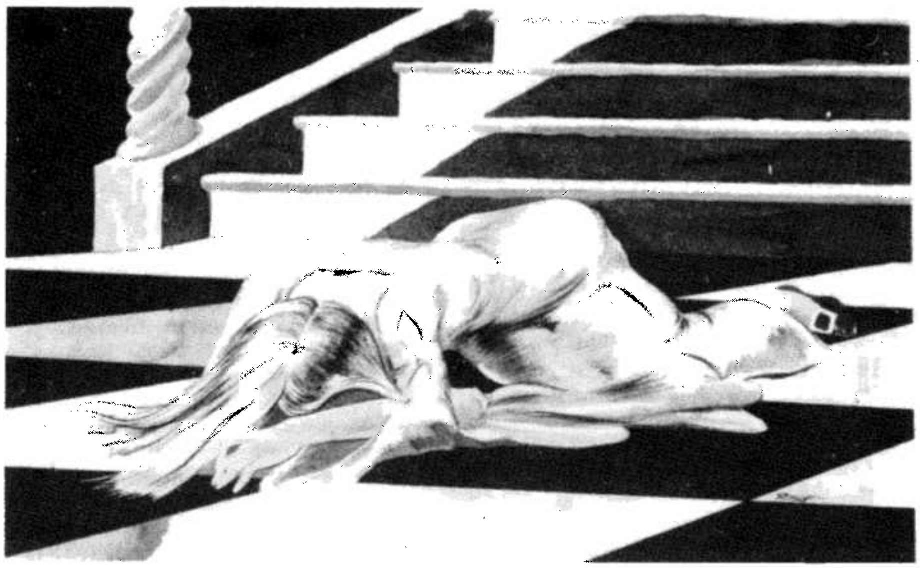
זומבים (3): דרג"ש 8; קב"פ 2; נק"פ 5 לכל אחד; תנ 60 (20) מ'; #הת 1; נזק 1ק4; ניצל אר; מל 12; נט נטראלים

7. המרתף של טוראנו

> לאורך הקיר הצפוני של מרתף זה מונחות ערימת עפר גדולה. סמוך לפתח המערה הפעור עומדת מריצה קטנה, עמוסה באתים ומכושים. קורות עץ מסודרות באמצע החדר בערימה יפה. בפינה הדרום-מזרחית עומד סולם המוביל למעלה אל צוהר בתקרה. לפתע נשמעת חריקה של עץ על עץ. קרן אור חודרת אל החדר דרך חרך בתקרה. מישהו מלמעלה פותח את הצוהר.

אדם שראשו מוסתר בברדס יורד בסולם לתוך החדר. הוא אינו מצפה לאיש, אך יבחין בדמויות שאינן מסתתרות. אם הוא מבחין בדמויות, הוא נמלט מהמקום. אם לא, הוא לוקח את-חפירה וממשיך למנהרה המובילה לחדר 2. זהו אחד מאנשי החברה הנסתרת. הוא יודע כי המנהרות נחפרות כדי לחדור לבתיהם של אויבי החברה. מידע על הבית מעל המרתף תמצא בפרק "החקירה".

איש (1, לוחם בדרגה 2): דרג"ש 5; קב"פ 2; נק"פ 12; תנ 40 (13) מ'; זהת 1; נזק 1ק8; ניצל לב; מל 8; נט רשע בכיסיו של האיש נמצאות 20 פיסות-זהב.



החקירה

אם הדמויות מגלות את גופתה של האישה שנרצחה ומגלים את הדבר לרשויות, הן יעצרו לחקירה. הד"שים יוכלו להוכיח את חפותם בקלות, אם רק יסכימו להיחקר בפני ועידה של כוהנים. אם הדמויות לא יסכימו לכך, יחשדו בהן החוקרים כי הן האשמות ברצח, והן יוצאו להורג בתליה לאחר שבוע בכלא. אם הדמויות לא ידווחו על הרצח, יגלה משרת בבית בולרוי את הגופה עוד באותו היום. הוא ימצא את המנהרה המובילה לבית האלמנה הזקנה, וזו תספר לו על החבורה שירדה פנימה לערוך חיפוש. במהרה יופצו תאוריהם של הד"שים בכל העיר. אם הדמויות לא יעשו דבר, תאסור אותן המשטרה מיד. הדמויות יוכלו להוכיח את חפותן בדרך שהוסברה קודם. אם הדמויות ינסו להתחבא, ימצאו אותן אנשי החברה הנסתרת. הם יציעו לד"שים מזון, מסתור והגנה אם יסכימו להצטרף לחברה.

האישה שנרצחה היא לוסיה בורלוי, אחייניתו של הברון בורלוי. השמועה אומרת כי היא דחתה ניסיונות חיזור מצד סטפנוס טורנסקו, והעליבה אותו בהערות על התנהגותו הנפוחה והגאוותנית. בדיקה מדוקדקת של הגופה תגלה כי לוסיה נחנקה מאחור, כנראה בעזרת חבל או מיתר עבה. אין על הגופה פצעים נוספים. מספר שערות אדמוניות נותרו מתחת לציפורני הגופה. לוסיה עצמה היא בלונדינית. לסטפנוס יש שיער חום בהיר. לחיה וזרועה הימנית של הגופה מלוכלכים בדם יבש.

לאחר שיוכיחו את חפותן, יצטוו הדמויות ללוות חוקר (לוחם בדרגה גבוהה) אל מקום הפשע. יחד איתם יבואו שני כוהנים מכובדים של העיר. הם יתחילו את חקירתם בכך שילכו לבית בורלוי.

בית בורלוי

כאן גרים סוחר אמיד בשם פורטונאטו בורלוי, יחד עם בתו לוסיה. לפני מספר שבועות הפליג פורטונאטו למסע – ממנו עדיין לא חזר. הבית ריק. בפנים ניכרים סימני אלימות – פגיון וכתמי דם על הרצפה, כלים ורהיטים שבורים, ופיסות קרועות של בגדים.

מספר טיפות של נוזל חום מפוזרות על הרצפה בין כתמי הדם. אם דמות כלשהי תטעם את הנוזל, היא תגלה שזהו יין מסוג חזק במיוחד. ניכר כי מספר חפצי-ערך (תכשיטים, כסף, וכדומה) נלקחו מהבית. לא ניתן לזהות אף אחד מפריטים אלה כחפץ גנוב.

אם הדמויות יבחנו היטב את כתמי הדם, הם ימצאו מקום שבו מרח מישהו אחד מהכתמים. נראה כי היה כתוב שם משהו. קשה להבחין כעת בכתב, אך האותיות יכולות להיות **כאש..., רעש..., ראד..., רעד...** בכל מקרה, ברור כי ההודעה אינה מושלמת.

הפגיון שעל הרצפה מכוסה בדם יבש. קווצה של שערות אדמוניות דבוקה לדם שעל

הפגיון. ליד הכניסה למרתף נמצאת טבעת-חותם של משפחת טורנסקו ולצידה פיסה קצרה של חבל פשתן מגואל בדם.

בדיקה מדוקדקת על ידי דמות המחפשת רמזים תעלה כי על שלבי הסולם המוביל למרתף נותרו עקבות זפת.

בית האורחים של טוראנו

הבית נטוש, למרות שברור שמישהו גר כאן לפני זמן קצר. זהו בניין קטן העומד מאחורי בית גדול יותר השייך לקצב בשם טוראנו. את הבית השכיר טוראנו לנפח נודד בשם סקבלוס, צעיר גדול-גוף ושחור שיער. סקסלוס עזב את הבית יום לפני שנתגלה הרצח.

בבית הקטן אין רהיטים פרט למיטה ישנה, שולחן כתיבה וכיסא אחד. עקבות בוץ על הרצפה מובילים אל הצוהר המוליך למרתף. על שולחן הכתיבה עומד בקבוק כמעט ריק ובו יין חזק, מתוק, חום וסמיך. אין תוויות על הבקבוק, אך על צוארו נותרו שאריות של חותם השעווה שהחזיק את הפקק. ניתן עדיין לזהות בקלות כי זוהי חותמת אחוזת טרוסקו. כל תושבי העיר יוכלו לזהות חותמת זו בקלות, למרות שאחוזת טרוסקו היא מקום רחוק. כל היינות המיובאים מאחוזה זו נמכרים לפונדקים שבאזור הגמל. על שולחן הכתיבה מונח ברדס מעור שחור ובתוכו עדיין נותרו קצוות שיער אדמוניות. הצוהר בריצפה מוביל למרתף.

רצפת המרתף מכוסה כלי חפירה, קורות עץ וערימות עפר. הכניסה למנהרה התמוטטה, אך הכניסה המוסתרת עודה קיימת. באחת מפינות החדר נמצאת ערימה של תחבושות מגואלות בדם. בין הקורות מושחלת פיסת קלף, ועליה מפה של אזור זה של העיר. כמה מהבתים על המפה מסומנים באיקסים. בתים אלה הם בית זה, ביתו של פוטונאטו, הפונדק של פיק ברכיים, ביתו של זוויס ראדו, ובית האורחים של הברון בורלוי. חיפוש שיערך במקומות אלה יגלה כי עדיין לא נחפרו אליהם שום מנקרות פרט לאלו שאותן כבר גילו הד"שים.

מה קרה באמת

לוסיה פורטונאטו היתה לבדה בביתו אל אביה. בחצות הלילה חדרו אל הבית שני חברים מהחברה הנסתרת, עליהם פקד אנטוניטו לחסל את לוסיה. השניים עברו במנהרה המובילה אל המרתף ועלו לקומה הראשונה. תוך כדי כך גרמו השניים רעש שהעיר את לוסיה משנתה. היא ירדה למטה כדי לבדוק מה קרה, גילתה את שני הפורצים וניסתה לברוח ולהזעיק עזרה.

השניים תפסו אותה והיא פגעה באחד מהם בעזרת הפגיון שהיה בידיה. בעוד היא נלחמת איתו, התגנב האיש השני מאחוריה וחנק אותה בעזרת החבל. לאחר מכן נמלטו שני האנשים מהמקום בבהלה, תוך שהם משאירים את הגופה על הרצפה. לאחר מכן סיפרו השניים לאנטוניו מה קרה, והוא ציווה על שניהם לחזור שוב לבית פורטונאטו ולהיפטר מהגופה. שני האנשים גוייסו באזור הגמל. אחד מהם היה בנאי ספינות ומגפיו אשר מלוכלכים בזפת השאירו עקבות על הסולם במרתף. השיער האדום שייך לאיש איתו נלחמה לוסיה.

מהומות

כרטה הביט במבט קר באנטוניטו, שישב וחייך בביטחון. "מצבי יהיה טוב," הוא חשב לעצמו, "כל עוד ימשיך העכברוש הזה לשמור על פה סגור. הטיפש הקטן אינו מנחש אפילו לאיזה צרה הכניס את עצמו. בינתיים אין לי צורך לחשוש מזוויס."

כרטה הפנה את מבטו אל אנטון, שנשען לאחרו בכיסאו. "אלי הטוב," חשב כרטה לעצמו, "גם הוא מחייך. האם ייתכן שהוא מסכים למעשיו של אנטוניטו? מה בדיוק הוא מתכנן? מוטב שאבדוק זאת עכשיו." הוא פנה אל אנטון, ולאחר זמן מה אמר, "ובכן אחי, אתה קראת לנו לכאן. אנא הואל להסביר לנו למה. אני עסוק וזמני קצר."

"עוד אגיע אליך בבוא הזמן, כרטה," השיב אנטון בנימוס. "אך קודם, ברצוני לדבר על אנטוניטו." "אנטוניו עדיין מחייך," חשב כרטה. "מה בדיוק הוא מתכנן?"

כששמע את שמו מוזכר, חדל אנטוניטו לחייך לרגע קל. "או, עכשיו הוא מודאג," החליט כרטה. "טוב מאוד. אולי אחי החביב ימחץ אותו כעת. זה יועיל לי מאוד."

"אנטוניטו, לפני מספר לילות בוצע רצח בעיר. האם ידעת על כך?" אמר אנטון, תוך שהוא נשען קדימה על השולחן.

"כן אבא, שמעתי על כך."

"אה, שמעת על כך. בהחלט, אני בטוח ששמעת. אתה טיפש גדול אם חשבת שלא אגלה זאת! אתה יושב כאן רק בזכות היותך בני! ורק בגלל היותך בני אתן לך לצאת מכאן בחיים! אתה גרמת להרס תוכניותינו. כעת יהיה עלינו לתקן את המעוות." "ומה בנוגע אליך?"

פנה אנטון אל כרטה, שנרתע בחשש שגורלו נחרץ. "האם אתה חושב שתצליח לתקן את שגיאתו של בני חמום-המוח?"

"הוא אינו חושד בי," חשב כרטה, "ואולי אצליח לשכנע אותו לעשות בדיוק מה שרציתי."

"ובכן אנטון, יש אנשים העלולים לדבר. יש צורך למצוא אותם ולטפל בהם." פתח כרטה את דבריו. "לאחר מכן, נותרו אלו המסתובבים ושואלים שאלות. את הרשויות ניתן להרגיע, אך האחרים עלולים להגיע רחוק מדי. את זאת צריך למנוע בכל מחיר. את תשומת הלב יש להפנות הרחק מהחברה, ולכן עלינו לעשות כל מה שביכולתנו כדי לגרום צרות לטורנסקו."

אנטון נשען לאחור, והדאגה נעלמה מעל פניו. "יפה." חשב כרטה לעצמו. "הוא חושב על כך. הסכם לכך, אנטון. עשה מה שאני רוצה ממך." הוא אילץ את עצמו לחייך. "כעת שזוויס ואנטוניו מבויישים, יהיה עליך להזדקק לי יותר ויותר..." הוא אמר לעצמו.

"כן, כרטה," הסכים אנטון. "אנטוניטו - נסה לכפר על מעשיך. מצא את הרוצחים וטפל בהם. זוויס - הציבור חייב להבין כי אנשי טורנסקו מהווים סכנה לבטחונו. עליך לדאוג כי הדבר יתגלה להם. כרטה - עליך מוטל לטפל באלו השואלים שאלות רבות מדי. אינני מעוניין שאנשים באנשים חטטנים." אנטון עמד ולאט, לאט יצא מן החדר.

מעבר לשולחן הביט אנטון בכרטה, עיניו זוהרות משנאה.

מצב הרוח ברחובות

אם הדמויות ממשיכות בחקירתן, הן יבחינו בשינוי הגובר במצב הרוח בעיר - חמומי-מוח מדברים בקול כנגד פעולות סיעת טורנסקו. רבים מאשימים את סיעת טורנסקו ברצח לוסיה בורלוי, ויש אפילו מי שטוען שמשפחת טורנסקו היא המוח המתכנן את פעולות החברה הנסתרת.

ככל שעובר הזמן, הופכים חמומי המוח לנועזים יותר ויותר. הם פותחים בשיחות עם חבריהם בפונדקים השונים, וקהל של אנשים מתאסף סביבם. ככל שמספר המאזינים גדל, כן הופך קולם לרם וחזק יותר.

הנואמים הופכים נועזים יותר לקראת הערב. כעת הם אינם מסתפקים רק בהאשמת סיעת טורנסקו ברצח, אלא גם מנצלים את השינאה שרוחשים פשוטי העם כלפי האצילים, אותם מייצגת משפחת טורנסקו.

כאשר הדמויות חוצות את כיכר השוק בערב, בדרכן חזרה לפונדק לפני החשיכה, הקרא לשחקנים את הקטע הבא.

> השעה היא שעת אחר צהריים מאוחרת. רבים מהדוכנים כבר נסגרו לקראת הערב היורד, אך אנשים רבים נמצאים עדיין בכיכר. על שפת המיזרקה הציבורית שבמרכז הכיכר עומד נואם, והקהל התאסף מסביבו. הנואם צועק בקול: "ואני אומר לכם, אנשי טורנסקו הם המסוכנים! מה אכפת להם מאנשים שכמוכם? האם הם דואגים לבטחונם של הפועלים הפשוטים? מי הוא זה המגדיל את המיסים? מי הוא זה הגונב פת לחם מפיהם של ילדינו, רק כדי שיוכל בעצמו להשמין בנחת?"
>
> הקהל מתחיל לנוע באי-נוחות. חלק מהעומדים במקום מתחיל לצעוק צעקות הסכמה. אנשים מנפנפים באגרופיהם, ומספרם של הצועקים הולך וגדל. הנואם אוסף סביבו יותר ויותר אנשים - חלקם סקרנים פשוטים וחלקם פועלים המסכימים לדבריו. רעש שעטות סוסים גורם לקהל לפנות לאחור.
>
> מן הכניסות לכיכר דוהרים לתוך הכיכר 30 מפרשיו של הדוכס. הנואם והקהל משתתקים. שלושה מהפרשים מכוונים את סוסיהם אל אמצע הקהל. לפתע נשמעת זעקה צרודה מתוך הקהל. משהו חולף באויר, ואבן פוגעת באחד הפרשים ומפילה אותו מעל סוסו.

תן לד"שים להגיע לקצה הקהל, אם ברצונם בכך. הם לא יוכלו לעבור את שורת הפרשים. לאחר נפילת הפרש, נופל שקט מתוח למשך מספר שניות. לאחר מכן מתנפל הקהל כולו על הפרשים, והללו מגיבים בכך שהם שולפים

חרבות ומסתערים לעבר הקהל. מיד בתחילת ההסתערות נפערים פתחים בשורת הפרשים והד"שים יוכלו לנסות לעבור דרכם ולהימלט.

התושבים נוטלים לידיהם מוטות, פירות רקובים, אבנים ופגיונות. תוך שניות מעטות פורצת במקום מהומה גדולה. הפרשים חובטים בקהל בחרבותיהם מבלי להביט במי פגעו. ההמון מגיב בנפנוף מוטות ובהשלכת אבנים. אנשים רבים מנסים להיתלות על סוסיהם של הפרשים, וכמה מהסוסים כורעים מכובד המשקל ונופלים על צידם בצהלות נפחדות. נשים, ילדים ואנשים רצים בפחד ומנסים להימלט מהפרשים המסתערים.

אם דמות כלשהי מנסה להימלט מבעד לשורות הפרשים, יש סיכוי של 30% שאחד מהם יתקיף אותה. ניתן לדמות להמשיך לנוע ולהימלט, גם אם נפגעה.

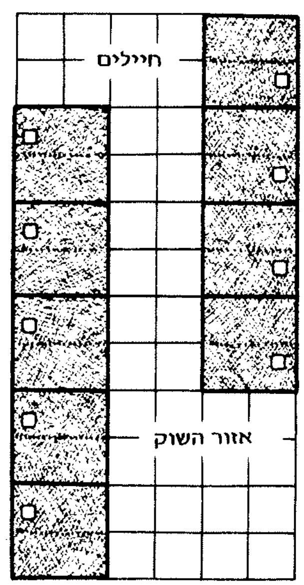
אם הד"שים ישארו וילחמו, תגיע למקום תוך 2 סיבובים תגבורת פרשים בת 2 פרשים נוספים. אם גם פרשים אלה יובסו, לא יתקיפו פרשים נוספים את הד"שים או הקהל. לאחר שיביסו את הפרשים, יסחוף הקהל את הד"שים וישא אותם על כפיו בתהלוכת ניצחון. ההמון יתיחס אליהם כגיבורים של פשוטי העם, ויהיה על הד"שים לחשוב ולפעול במהירות אם אין הם רוצים שההמון המוסת יבחר אותם כמנהיגי המהומה.

פרשים: דרג"ש 6; תנ 40 (12) מ'; קב"פ 1; נק"פ 4; #הת 1; נזק 1ק8; ניצל כמו אדם רגיל; מל 9; נט צדק.

לסוסים יש 9 נק"פ לכל אחד, וקצב תנועה של 80 (24) מ'. שש דמויות הפועלות בשיתוף פעולה יוכלו להפיל סוס אחד, ביחד עם הפרש שעליו.

מפה 4

מהומה



הבריחה

אם הדמויות יעברו את הפרשים ויעזבו את המהומה, ניתן יהיה להן להימלט לאורך כל רחוב שירצו. עליך לסדר את הבתים לפי המפה שבהמשך, ולא חשוב לאיזה כיוון בורחות הדמויות. כל הבניינים הציבוריים לאורך אותו רחוב (פונדקים, חנויות וכדומה) הינם סגורים, וגם תריסיהם נעולים. הדמויות יבחינו בנואם שהסית את הקהל נמלט במורד רחוב צדדי.

אם הד"שים יחליטו שלא לרדוף אחריו אלא לברוח ברחוב אחר, הם יתקלו מעבר לפינה בכיתה של 15 חיילים ובידיהם כילפים (כידונים ארוכים עם גרזינים בקצותיהם). יחד עם החיילים מגיע גם הקצין המפקד עליהם. החיילים צועדים בשורה לרוחבו של הרחוב ומפנים לאחור את כל מי שמנסה להימלט מהכיכר. דבר דומה קורה בכל הרחובות המובילים החוצה מהכיכר.

אם הד"שים ידפקו על דלתות אחד מהבתים ברחוב, תפתח להם אישה צעירה את הדלת ותאפשר להם להיכנס לביתה. היא תסתיר את הדמויות עד שהחיילים יעברו. בעוד הם מתחבאים, ישמעו הד"שים צעקות, צרחות, ומפעם לפעם גם קולות קרב ומפקדים הצועקים פקודות לחייליהם. האויר מחניק ומלא בריח של עשן. לאחר מספר שעות, תאמר האישה הצעירה (קואלינה) לד"שים שהסכנה חלפה. כעת ניתן להם לצאת לרחוב בלי לחשוש מהחיילים. האזור בו התרחשה המהומה שקט מאוד עכשיו, ואור עמום של מדורות עולה ממנו.

חיילים: דרג"ש 6; תנ 40 (12) מ'; קב"פ 1; נק"פ 4; #הת 1; נזק 1ק10; ניצל כמו אדם רגיל; מל 8; נט צדק.

החיילים יתקיפו כל מי שינסה לפרוץ מבעד לשורותיהם.

אם הדמויות ינסו לרדוף אחרי הנואם, הוא יחמוק לתוך ביקתה קטנה במורד הרחוב. הדלת נסגרת אחריו בטריקה. בהמשך הרחוב, יוכלו הדמויות להבחין ב-15 חיילים הצועדים לכיוונן, חמושים בכילפים (הסבר למעלה).

הדלת לביקתה חסומה בבריח, אך כל שתי דמויות שישתפו פעולה יוכלו לפרוץ אותה בכוח. החדר בפנים ריק לחלוטין (אין צורך במפה). באמצע הרצפה קבוע צוהר המוביל למטה. את הצוהר ניתן לפתוח בקלות. מתחתיו יש בור בעומק 3 מ' שמתחתיתו נמשכת מנהרה, בערך בכיוון דרום-מערב. ניתן לדמויות להבחין באור מהבהב, הנעלם הרחק במורד המנהרה. המנהרה עצמה נמשכת למרחק של 90 מ' לפני שהיא מסתיימת בסולם המוביל למעלה.

הסולם מוביל לחדר דומה לזה שבתחילת המנהרה. אם הדמויות ירדפו מהר הן יספיקו לתפוס כאן את הנואם. הוא מנסה לגרור תיבה כבדה בכדי להניח אותה על הצוהר. אם הד"שים ינסו לתפוס אותו הוא יתנגד להם, אך אם הם יפצעו אותו הוא יכנע מיד. הוא מפוחד מאוד, ואם הד"שים יחקרו אותו, הוא יספר להם את כל הידוע לו.

הוא חבר בחברה הנסתרת. הוטל עליו לגרום צרות לסיעת טורנסקו בכך שינאם נאומי הסתה כנגדה. הוא אינו יודע מיהם מנהיגי החברה הנסתרת. אנשי החברה נפגשים בזמנים קבועים, באולם תת-קרקעי. יש כניסה סודית המובילה לאולם זה מתוך מסבאת "המים הכחולים", באזור הנמל. זוהי דרך הכניסה היחידה שעליה הוא יודע, אך הוא בטוח שישנן גם דרכים אחרות.

לפגישות בהן הוא משתתף מגיעים 20 מאנשי החברה. כל המשתתפים באים כשראשם מכוסה בברדס, ולובשים מעל בגדיהם גלימות אחידות הניתנות להם מיד בכניסה. הוא יצייר לחבורה מפה של הדרך לאולם, אך המפה הזו אינה מדוייקת, למרות שהדמויות לא ידעו זאת עד שינסו לחדור למקום. יהיה עליך להכין עבור השחקנים מפה של אזור החדרים המופיע במפה 5, אך זכור להשמיט ממפה זו כמה פריטים חשובים (מעברים ו/או דלתות סודיות וכו').

הוא יודע גם כי הפגישה הבאה תיערך מחר בלילה. פרט לזאת, הוא יודע גם את שמות אנשים שרצחו את לוסיה – אקאריוס, בנאי הספינות, וזכריה בואסטס. אם הדמויות ישאלו אותו היכן ניתן להן למצוא את הרוצחים, יציע להם הנואם לחפש במסבאת המים הכחולים.

נואם (גנב בדרגה 2): דרג"ש 9; תנ 40 (12) מ'; קב"פ 1; נק"פ 4; #הת 1; נזק 1ק4; ניצל כמו ג2; מל 9; נט רשע.

הוא נושא עליו 200 פיסות-זהב, התשלום עבור נאומי ההסתה.

מנהיגי המהומה

אם הדמויות ישארו עם ההמון, יבחרו בהם התושבים כמנהיגיה הצבאיים של המהומה. במהלך הקרב הראשוני הובסו שלושים הפרשים, וכעת בוזזים אנשי ההמון את גופות ההרוגים. הדמויות יוכלו לדרוש לעצמן את הסוסים, אם ירצו.

בינתיים עסוקים שאר אנשי ההמון באיסוף אבנים, השלכת לבנים על בתים סמוכים, ואיסוף פיסות-עץ למדורות. אם הדמויות ינסו להשכין סדר בקהל, יצא כנגדם בריון אחד, חמוש בחרב שנטל מאחד הפרשים. הוא מנפנף בחרבו ודורש להילחם עם אחד הד"שים כדי לקבוע מי יהיה המנהיג. ככל שהדמויות יתנו לו לדבר זמן רב יותר, כן תגדל התמיכה לה הוא זוכה בקרב ההמון.

נואם (גנב בדרגה 3): דרג"ש 7; תנ 40 (12) מ'; קב"פ 2; נק"פ 14; #הת 1; נזק 1ק8 + 2; ניצל כמו ג3; מל 9; נט רשע.

הבריון אינו נלחם בצורה הגונה. במקום זאת, הוא משתמש בכל הטכסיסים המלוכלכים שביכולתו להשתמש בהם בלי להיפגע.

במהלך הקרב, מדליק הקהל כמה מדורות בכיכר ופורץ לתוך כמה מהבתים שמסביב לכיכר כדי לבזוז אותם. אם הדמויות יצליחו להביס את הבריון, הן יוכלו לארגן מעט את הקהל. לרשותן עומד רק זמן קצר.

חמישה עשר סיבובים לאחר שהדמויות הביסו את שלושים הפרשים, יגיעו לכיכר 60 חיילים חמושים בכילפים. הם קיבלו פקודות לעצור את המרד על ידי תפיסתם או חיסולם של כל המעורבים בו. לצידן של הדמויות עומדים 100 מתפרעים החמושים רק בנשק מאולתר. כל מי שיתפס (כולל הד"שים) צפוי לעונש השמור לבוגרים: עינוי איטי והוצאה להורג. איש מהנמצאים בכיכר איננו מעוניין בכך.

עם זאת, עדיין יש לד"שים סיכוי לצאת ממצב ביש זה על ידי לחימה. אם הם מחליטים להתקיף את החיילים, אל תנסה לערוך את כל הקרב. במקום זאת, עליך

להשתמש בשיטה המפורטת בהמשך:

1. אמור לשחקנים לתאר לך בדיוק כיצד רוצות דמויותיהם שהמתפרעים יתקיפו. (למשל, האם ברצונן לכוון 50 מהאנשים להתקיף את החיילים באחד הרחובות בעוד שאר האנשים בולמים את החיילים בשאר הכיוונים). בקש מהם שירשמו על ניר כל שלב ושלב לפי הסדר שעליו להתבצע.

2. תן לדמות בעלת מידת הכריזמה הגבוהה ביותר לגלגל 1ק3. לתוצאה שהתקבלה יש להוסיף את השפעת הכריזמה של הדמות. התוצאה הסופית היא מספר הפקודות שאותן ימלא ההמון.

3. תן לדמויות להחליט בדיוק היכן הן מתכוונות להיות בשעת ההתקפה. אם הן מצטרפות לשורות הראשונות, תותקף כל אחת מהן על ידי 2 חיילים. אם הן נשארות מאחור הן לא יותקפו, אך האנשים שלפנים ילחמו פחות טוב.

4. תן לדמויות לגלגל 2ק6 ולבצע בדיקת מורל עבור המתפרעים. מידת המוראל של ההמון היא 9.

5. גלגל 1ק6, והוסף או הפחת מהתוצאה שקיבלת בהתאם לגורמים הבאים:

הגורם:	כן	לא
האם הדמויות הכינו תכנית התקפה	0	−3
האם המתפרעים ביצעו חלק מהתכנית	+1	0
האם המתפרעים ביצעו את כל התכנית	+1	0
האם המתפרעים נכשלו בבדיקת המוראל	−2	0
האם הדמויות נלחמות בשורות הקדמיות	+2	−1

6. אם התוצאה הסופית שקיבלת היא 5 או יותר, ניצחו המתפרעים בקרב. אף אחד מהחיילים לא נותר בחיים, ומבין המתפרעים נותרו 20 איש בלבד. גם אם המתפרעים הפסידו בקרב (התוצאה הסופית היא 4 או פחות) ניתן לדמויות עדיין להילחם ולהציל את עצמן. יהיה עליהן לנצח עשרה חיילים בטרם שיוכלו לפלס לעצמן דרך בריחה. עם זאת, החיילים יספיקו להבחין בדמויות, ותיאורים מעורפלים שלהן יופצו בכל העיר באמצעות כרוזים.

חיילים: דרג"ש 6; תנ 40 (12 מ'); קב"פ 1; נק"פ 4; זהת 1; נזק 1ק10; ניצל כמו אדם רגיל; מל 8; נט צדק.

לאחר המהומה

אם הדמויות יחליטו לעזוב את כיכר השוק לאחר שיביסו את החיילים, ניתן יהיה להן לעזוב במהלך הבילבול הכללי שהשתרר במקום. אם ברצונן להמשיך בתפקידן כמנהיגי המהומה, יהיה עליהן להימלט במהירות רבה ככל האפשר. בכל תור שעובר יגיעו לכיכר עוד 10 חיילים, ואילו הד"שים יוכלו לגייס לשורותיהם 5 תושבים בכל תור. מספר החיילים שיגיעו לא יעלה על 400. ומספרם של התושבים אותם יוכלו הד"שים לגייס אינו עולה על 1,000 איש. נוסף על כך, לא ניתן לד"שים לפקד על יותר מ–100 מתפרעים בו–זמנית. שאר האנשים יעסיקו את עצמם בשוד וביזה, הצתת בניינים, וגרימת נזקים. החיילים ישארו מאורגנים וילחמו באומץ רב. הם יגנו על טירתו של הדוכס בכל מחיר. הדוכס מסוגל גם להגן על טירתו בעזרת קסם מעוצמות גבוהות.

תאר לשחקנים את המהומה הכללית המשתררת במקום - כדורי–אש, צרחות, בניינים בוערים וכדומה. הרשה לשחקנים להמשיך בכך כמה שירצו, אך דאג להבהיר להם כי אין להם כל סיכוי לנצח בסופו של דבר. מתפרעים נוספים קוראים תיגר על הדמויות, והשליטה שיש להן על ההמון היא כמעט אפסית.

הדוכס יתחיל מיד בגיוס כוחות מהאזורים סביב העיר. למחרת היום כבר יהיו 1,000 מאנשיו מוכנים לחדור לעיר. הם יהרגו את כל המתפרעים ואת כל מי שיחשדו בו במעורבות במהומה.

תעסוקה

במהלך היום השני הולך המתח שיצרה המהומה ונרגע לאט לאט. המתח לא נעלם, רק הוסתר, וכולם ממתינים להתלקחות הבאה. מצב הרוח בעיר קודר.

הקרא את הקטע הבא לדמויות אותן שכר טאוסיוס (איש סיעת טורנסקו) ברגע בו יחזרו לפונדק בו הן מתגוררות.

> אם שובכם לפונדק, ניגש בעל הפונדק לכיוונכם. "סילחו לי, אך אדון אחד חיפש אתכם בזמן שלא הייתם כאן. הוא אמר לי למסור לכם הודעה, רגע, תנו לי להיזכר. אהם, הוא רצה שתלכו ל..., נו טוב, הייתם צריכים ללכת לאיזשהו מקום ולקחת חבילה, את זה אני עוד זוכר. אתם צריכים להביא אותה לביתו של הסנאטור איפיסטלו, את החבילה שתקחו ממישהו ב'ים האיזמרגד'. זהו, נזכרתי! הספינה 'ים האיזמרגד' בנמל הדרומי של העיר. אה, היתה גם איזושהיא אזהרה, אדונים נכבדים! הוא טוען שישנם אנשים שינסו לשדוד ממכם את מה שעליכם להעביר."

דמויות שהחברה הנסתרת יצרה איתן קשר יקבלו את ההודעה הבאה כאשר יהיו במקום כלשהו ברחובות העיר.

> ממקום כלשהו במורד הרחוב נשמעת שריקה ואחריה טפיחה. בקיר שלצידך ננעץ פגיון ואליו מחוברת פיסת ניר. דמות אפלה נעלמת אל תוך הקהל הרחק במורד הרחוב. על הפתק המחובר לידית הפגיון כתוב: לך הלילה לסימטת וינטר לפני הצילצול השני. אנו נמתין לך ליד חנות היין. עליך להתכונן. אל תיכשל. ההודעה הבאה תהיה חדה יותר.

המפגש הבא מיועד לדמויות הניגשות לים האיזמרגד'.

> סוף סוף אתם מבחינים בים האיזמרגד', קשורה אל המזח. כבר מאוחר, השמש כבר שקעה, ואור הדמדומים הולך ונעלם. מאחוריכם נמצאות העיר וחומת–הים. על הסיפון ניצב אחד המלחים, אדם קשייש. הוא אינו נראה ידידותי.
>
> הוא פונה אליכם בקול צרוד. "מה אתם רוצים פה? מי שלח אתכם?"

בין אם החבורה מספרת לו את האמת או לא, משתנה מצב רוחו של הזקן והוא הופך לידידותי מאוד.

> האיש הזקן ממהר לתוך הספינה. תוך רגעים ספורים הוא חוזר בלווית אדם נוסף. המלח מגחך ומניד בראשו. "הנה ה'חבילה' שלכם, בחורים! הא הא, תבלו יפה, גלמים שכמוכם!" "אני הוא סימיון טורנסקו," אומר האיש השני. "אני מדינאי, וחשוב שאגיע לביתו של הסנאטור בלי שהדבר יתגלה. מאחר ואתם חדשים בעיר, תמשכו לעצמכם פחות תשומת לב מאשר אם היה הסנאטור שולח את שומרי ראשו ללוות אותי. האם אתם מוכנים לעזור?" לפתע, מתקרבת אל כבש העליה לספינה חבורה של אנשים לבושים קרעי סחבות. הם נושאים בידיהם אלות וחרבות, אם כי אינם מניפים אותן. אחד מהם צועד קדימה וכורע על ברך אחת. בקול לעגני מעט הוא אומר, "הו לורד סימיון, אדוננו הוד מעלתו הנסיך דימיטריוס, שליט כל הקבצנים, שלח אותנו כאות לשבועת אמונו ונאמנותו למשפחת טורנסקו. אנא, קבל אותנו לשירותך." לשמע הצהרה זו, צוחק סימיון בקול רם, מוחא כפים ורוקע ברגלו על סיפון הספינה. "יפה דיברת, כלב קבצן," הוא אומר. "ולכן אצרף אותך לשומרי ראשי!"

אם הד"שים ינסו ליעץ לסימיון שלא לקחת איתו אנשים אלה, הוא לא יקשיב להן. את נתוניהם של האנשים תוכל למצוא בסעיף "המארב". החבורה תוכל להמליץ לסימיון על הנתיב בו עליו לעבוד בעיר. סימיון מעוניין להגיע לביתו של הסנאטור בדרך המהירה ביותר, אך יסכים להתפשר על כל נתיב הגיוני יותר. ברשות סימיון יש מפה של העיר. הראה לדמויות את המפה המודפסת על הכריכה הפנימית של מודול זה. כדי לחצות את חומת הים חייבת החבורה לעבור באחת משלוש דרכים. מרגלים של החברה הנסתרת ממתינים בכל אחת מהדרכים.

חברים בחברה הנסתרת

כאשר הדמויות איתן יצרה החברה הנסתרת קשר מגיעות לסימטת וינטר, הקרא להן את הקטע הבא:

> סימטת וינטר היא מקום אפל ושומם בשעה מאוחרת זו של הלילה. זוהי סימטה צרה ומזוהמת, כמו מרבית הרחובות הקטנים בעיר. מספר חנויות קטנות ודוכנים בעלי גגות בד ניצבים בצידי הרחוב. באויר עומד ריח כבד של יין ושמרים. לפניכם אתם מבחינים באור של עששית בוערת מעל לפתח אחת החנויות. זהו המקום היחיד שעודנו פתוח. על שלט עשוי בד התלוי מעל הפתח נרשם "אריסטו, סוחר יינות."
>
> החנות היא כוך קטן, והיא ריקה לחלוטין פרט לאיש מבוגר, מיוזע ושמן, בן 60 בערך. המדפים סביבו מלאים בקבוקים וקנקנים של יין. האויר בחנות מלא בריח חמוץ–מתוק.
>
> "היטב בחרתם, אדונים נכבדים, כשהחלטתם לבוא אלי," אומר האיש שבחנות. "אני, אריסטו, הינני סוחר היינות הטוב ביותר בעיר! מה ברצונכם ל..." הוא עוצר לשאוף אויר ונתקף בשיעול מתמשך.
>
> בטרם יספיק להמשיך, מופיעים 10 אנשים, חבושים בברדסים שחורים. 5 מכל צד של הרחוב, ונעצרים במרחק 3 מ' מהכוך.

אם הדמויות לא יעשו דבר, יתקרב אליהם אחד האנשים.

> "הנה," אומר האיש בברדס, ומושיט משהו לכיוונכם. "קחו לכם את אלה ולבשו אותם. האם יש לכם נשק? אם כן, בואו מהר איתנו."

האנשים יחכו שהדמויות יצטרפו אליהם ואחר כך יובילו אותן דרך סימטאות רבות ומפותלות עד שיגיעו לפינת רחוב חשוכה. כאן יפנה אל הדמויות אדם בברדס, למרות שאין ביכולתן לדעת אם זהו אותו האדם שדיבר איתן קודם.

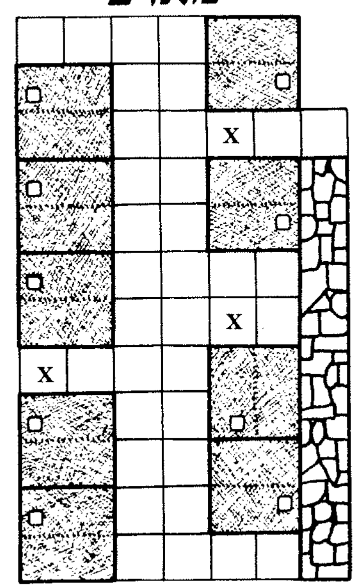
> "כעת אתם חלק מאיתנו," אומר האיש. "אם הם יתפסו אתכם, הם יהרגו אתכם. אם תנסו לבגוד בנו, אנחנו נהרוג אתכם. אם תפעלו בשמנו בלי לקבל את הסמכתנו, גם אז נהרוג אתכם. לעומת זאת, אם תעבדו עבורנו כמו שצריך, תזכו לשכר גדול על מאמציכם. ברגע זה הצטרפתם אלינו, ומעכשיו לעולם לא תעזבו."
>
> נער צעיר מגיע בריצה. הוא ניגש ומדבר עם אחד מהאנשים בקבוצה. לשמע דבריו פונה כל הקבוצה ורצה דרך הסימטאות המתפתלות. תוך זמן קצר מגיעים כולכם לרחוב אחר. האנשים תולים ברדסים על פנסי-הרחוב וניגשים לעמוד בשלושת המקומות אליהם מכוון אותם המנהיג.

המארב

הצב את בנייני הניר לפי המפה שבהמשך. המקומות המסומנים ב-"X" הם אלה שבהם ימתינו אנשי החברה הנסתרת. תן לשחקנים שדמויותיהם צורפו לשורות החברה הנסתרת לבחור היכן הם רוצים שדמותם תעמוד. יחד איתן יעמדו עוד 5 מאנשי החברה הנסתרת.

מפה 5

מארב



שומר ראשו של סימיון נכנס כאן

X – מארב

את ההיתקלות הבאה עליך לנהל בשתי קבוצות נפרדות – קבוצה אחת ובה כל הדמויות שהצטרפו אל סימיון כשומרי-ראש, וקבוצה נפרדת ובה כל הדמויות שצורפו לחברה הנסתרת. אף אחת מהקבוצות אינה צריכה לשמוע מה אתה אומר לקבוצה האחרת, ואף אחת מן הקבוצות אינה צריכה לדעת מה מתכננת הקבוצה השניה לעשות. אם אינך יכול להפריד בין השחקנים, יהיה עליך לעשות זאת על ידי כך שתמנע מהדמויות בכל אחת מן הקבוצות לבצע במהלך הקרב פעולה המבוססת על מידע הידוע רק לקבוצה היריבה.

סימיון, עשרת הקבצנים, וכל הד"שים המשמשים כשומרי-ראשו נכנסים אל הרחוב מקצהו הצפוני. השחקנים יוכלו לקבוע כל סדר הליכה שירצו, בתנאי שסימיון יהיה מוגן.

הד"שים שצורפו לחברה הנסתרת יקבלו פקודה להיות מוכנים לתקוף על פי הוראה מהמנהיג. הם יקבלו תיאור מדוייק של סימיון, ויאמר להם כי מטרת המארב הי לתפוס או להרוג אותו (ראשי משפחת ראדו אינם מעוניינים לתת לו להשכין שלום בין הסיעות היריבות). מאחר וסימיון הוא המטרה היחידה בעלת החשיבות, יאמרו אנשי החברה הנסתרת לד"שים לטפל בשומרי הראש בכל דרך הנראית להם. אנשי החברה הנסתרת יפתחו בהתקפה כששומרי הראש יגיעו למרכז הרחוב. כל ההתקפות מצד אנשי החברה הנסתרת מרוכזות במטרה להגיע אל סימיון או לפגוע בו. הם ינסו, במידת האפשר, להימנע מלהילחם בדמויות אחרות (בין אם הן ד"שים או דב"שים). אם הד"שים לא התכוננו מראש, ידרש להן סיבוב אחד כדי להוריד את העטיפות מכלי-הנשק שלהם. הדב"שים כסו את כלי-הנשק שלהם בעטיפות מזויפות, אותן ניתן להם להוריד מיד.

סימיון: דרג"ש 9; תנ 40 (12) מ'; קב"פ 1; נק"פ 5; #הת 1; נזק 1ק4; ניצל כמו אדם רגיל; מל 9; נט צדק.

קבצנים (10 גנבים 22בדרגה 1): דרג"ש 7; תנ 40 (12) מ'; קב"פ 1; נק"פ 3; #הת 1; נזק 1ק4 או 1ק6;; ניצל כמו גנ1; מל 6; נט נטראלי.

אנשי החברה הנסתרת (15 לוחמים בדרגה 1): דרג"ש 4; תנ 40 (12) מ'; קב"פ 1; נק"פ 5; #הת 1; נזק 1ק4 או 1ק8; ניצל לו1; מל 8; נט רשע.

אם הדמויות יצליחו לתפוס מישהו מאנשים אלה, הן יוכלו לנסות לשבור את התנגדותו. אם מתרחש הדבר, בצע עבור השבוי בדיקת מוראל אחת. אם השבוי נכשל בבדיקת המוראל, הוא יספר להן כי איש בעל שיער אדום שכר אותו. אף אחד מהאנשים אינו יודע מיהו אותו איש.

מנהיג החברה הנסתרת (כהן בדרגה 3): דרג"ש 3; תנ 40 (12) מ'; קב"פ 3; נק"פ 13; #הת 1 + 3 לסיכוי הפגיעה; נזק 1ק6 + 3; ניצל כ3; מל 10; *נט רשע; לחשים: [אור, הגנה מרוע] חפצי קסם: [כפפות של כוח עוג, אלת-ברזל + 1]*

אם יתפס, יעשה המנהיג את עצמו כאילו הוא מתנגד בכל כוחו ואז ישבר. שמו הוא פלאביאר, ויש לו שיער אדום. הוא "יתוודה" בפני הדמויות כי אנשי טורנסקו שכרו אותו כדי שירצח את לוסיה, וכי הם למעשה מפקדיה של החברה הנסתרת. עם זאת, איש זה אינו הרוצח. אין עליו שום פצעים חוץ מאלה שאותם ספג במהלך המאבק עם הד"שים. בסוף הקרב, אם סימיון עודו בחיים, הוא ימשיך בדרכו לבית הסנאטור. הוא ישלם 500 פ"ז לכל דמות שתלווה אותו עד שם, ואז ישלח אותה לדרכה. אם אנשי החברה הסודית יצליחו לחסל את סימיון, תקבל כל דמות שעזרה במלאכה 200 פ"ז. לפני שהקבוצה תתפזר, יאמר להם המנהיג כי יתקשר איתן שוב כאשר יזדקק להן.

החקירה נמשכת

לאחר המארב, יוכלו הדמויות להמשיך לחקור את רציחתה של לוסיה בורלוי. בידיהן נמצאים כמה רמזים שאותם ניתן להם לחקור. ברשימה שבהמשך מוסבר כל רמז ולאן הוא מוביל.

שיער אדום: שערות אלה שייכות לאחד מהתוקפים. הוא נתגלה תחת ציפורניה של לוסיה ודבוק לדם על הפגיון בעזרתו התגוננה מפני אחד מרוצחיה. עוד שערות אדומות נתגלו בתוך הברדס השחור שנמצא בבית האורחים של טוראנו. רמז זה לא יספק לדמויות מידע רב, אך יאפשר להן לזהות אחד מהרוצחים. לאף אחד ממשפחות טורנסקו, ראדו או בורלוי אין שיער אדום.

זפת: זוהי זפת ימאים רגילה, מהסוג המשמש לאטימת סירות. הזפת נתגלתה על שלבי הסולם המוביל למרתף. הדמויות תוכלנה לחפש במקומות בעיר שבהן נמכרת זפת שכזו. ישנם ארבעה ספקים עיקריים, וכולם באזור הנמל. כולם זוכרים כי בתאריך כלשהו מכרו זפת לאדם בעל שיער אדום. הם מוכרים זפת לכל אדם הרוצה לקנות אותה – דייגים, בוני ספינות, עקרות בית וכו'.

דם: הדם שייך לתוקף בעל השיער האדום. הדמויות יוכלו להסיק מסקנה זו לאור העובדה ששיערות אדומות נדבקו לדם שעל הפגיון. הכמות הגדולה של דם על הריצפה בבית בורלוי מרמזת על כך שהתוקף בעל השיער האדום נפגע קשות. האיש הפצוע לא הותיר אחריו עקבות דם, פרט לתחבושות אותן מצאו הדמויות במרתף בית האורחים.

טבעת: הטבעת היא רמז מזוייף, אותו שתלו הרוצחים כשחזרו לזירת הרצח. אם הדמויות יציגו את הטבעת למשפחת טורנסקו, ידרש למשפחה יום שלם כדי לגלות למי שייכת הטבעת. זוהי טבעתו של סטפנוס, בן דודו של אלכסנדר. סטפנוס הוא האיש הצעיר שאת חיזוריו דחתה לוסיה לפני זמן לא רב. הוא יטען כי הטבעת אבדה לו לפני מספר חודשים. נוסף על כך, יש לו אליבי לשעה בה התרחש הרצח.

כתב: כאשר הוטלה לריצפה, ניסתה לוסיה לרשום "ראדו". היא זיהתה את אחד התוקפים כשייך לסיעת ראדו, לאחר שתלשה את הברדס מעל פניו במהלך המאבק.

יין: טיפות יין נמצאו ליד כתמי הדם בבית בורלוי. יין זה מיובא לעיר בספינות משפחת ראדו ונמכר בעיקר לפונדקים קטנים באזור הנמל. יין זה נמכר גם בחנותו של אריסטו, סוחר היין מסימטת וינטר. אם הד"שים ינסו לחקור אותו, הוא ימסור להם את שמותיהם של כמה מהאנשים להם מכר יין שכזה בתקופה האחרונה. אנשים אלה הם הראנטס הסנדלר (חף מפשע), גודמן כריסטוס (חף מפשע), בנאי הספינות אקאריוס (הרוצח בעל השיער האדום), טאודוריק אנגולסטה (חף מפשע) והזמר הנודד שרעפים (גם הוא חף מפשע). אריסטו יאמר לדמויות כי הוא בטוח כי ישנם עוד אנשים שרכשו יין שכזה אך לצערו אין הוא מסוגל לזכור את שמותיהם.

חבל: החבל שימש ככלי הרצח. זהו חבל מהסוג המשמש באניות מפרש, מנופים ושאר

מקומות בהם נדרש חוזק מתיחה גדול.

אל תגלה מידע זה לדמויות מהר מדי. תן לשחקנים לגלות בעצמם מה משמעות כל רמז. עליך לאשר מידע ברור (כגון, האם משתמשים בחבל כזה בספינות?) אך אל תגלה לדמויות אם הן חוקרות בכיוון הנכון או לא ואל תענה בחיוב או בשלילה על שאלות מעורפלות.

כאשר יגיעו הדמויות לשלב זה בחקירה, אין כל דרך לדעת לאן יחליטו ללכת או מה ירצו לעשות. אל תנסה להגביל אותן. תן להן ללכת לכל מקום שירצו, אם הדבר אפשרי. המקום היחידי בעיר שאליו לא יותר להן להיכנס בשום מקרה הוא טירתו של הדוכס. בנוסף על כך, הדמויות לא יזכו לעזרה בחקירתן מצד רשויות העיר, פרט אולי לסיוע קל או עצה טובה. זכור – הד"שים אינם חוקרים רשמיים, והם ממשיכים בחקירה על דעת עצמם.

המרדף

היתקלות זו תתרחש בעוד לד"שים ממשיכים בחקירה. במהלך שוטטות הם מזוהים ע"י סוכני החברה הנסתרת. לפי הוראות הראדו מכינה החברה מארב לדמויות. במהלך המפגש לא יוכלו הדמויות להשיג עזרה מהחיילים. כולם עסוקים בנסיון למנוע מהומה חדשה. אם הדמויות ינסו בכל זאת להשיג עזרה, כדי שיהיה ברור כי זה לא יעזור.

הד"שים יוכלו לנסות לרדוף אחרי תוקפיהם, בהנחה שחלקם נותר בחיים. חשוב מאוד לדעת מהו המרחק שאותו יכולה כל אחת מדמויות-השחקן לעבור בכל סיבוב. במהלך המרדף, אם הרודפים והנמלטים נעים באותה מהירות, יש רק סיכוי קלוש שהרודפים יצליחו להשיג את הנרדפים. בכל סיבוב שעובר, עליך להוסיף למרחק שבין הקבוצות את המרחק שעברו הנרדפים, ואז להפחית ממנו את המרחק שעברו הרודפים. לאחר כל שלושה סיבובים שעוברים, עליך לגלגל 1ק10 כדי לראות אם הרודפים הצליחו לצמצם את הפער עוד יותר. אם התוצאה שקיבלת היא 1 או 2, המרחק שעברו הרודפים הינו גדול פי שניים. זכור לעקוב כל הזמן אחרי המרחק בין שתי הקבוצות. עיכובים שיתרחשו במהלך המרדף יגדילו את הפער, ויתכן שהדבר יאפשר לדב"שים להימלט.

יתכן שהדמויות יצליחו לתפוס את הדב"שים לפני שהללו יגיעו לכניסה ! (ראה מפה 6). אם יקרה הדבר, עדיין יוכלו הד"שים לחקור את השבויים עד שהללו יגלו להם היכן הכניסה. אם הדמויות יהרגו את הדב"שים, הם ימצאו בכיסה של אחת הגופות פתק, ובו ההודעה: "נמתין לך הלילה, במסבאת המים הכחולים."

הקרא את הקטע הבא לדמויות הנמצאות כבר בדרכן למסבאת המים הכחולים. בתחילת ההיתקלות, סדר את בנייני הנייר באזור המסומן "התחלה" על מפה 6. (אם אין ברשותך בתי-ניר רבים, ניתן לך להזיז את אלו שברשותך ממקום למקום, ולהניח אותם במקומות הדרושים בכל פעם שהדמויות ממשיכות לנוע ומגיעות לאזור חדש).

> את זירת ההתפרעות הותרתם מאחור, והצעקות והצרחות נעלמו במרחק. הרחובות נטושים לחלוטין, ואף איש בר-דעת אינו יוצא מפתח ביתו. לפתע חולף לידכם חץ, ומחטיא אתכם בסנטימטרים ספורים. בהביטכם לכיוון ממנו בא החץ אתם מבחינים כי ברחוב הצדדי עומד איש שראשו מכוסה ברדס שחור. הוא נאבק עם רובה-הקשת שלו, ומנסה לטעון אותו מחדש מהר ככל האפשר.

מאחר והתקפה זו היא פתאומית, יהיה על הדמויות לגלגל 1ק6 כדי לראות אם הופתעו. אם החבורה מופתעת, יספיק האיש בברדס לירות חץ נוסף לעברם של הד"שים. הוא ימשיך לירות קליעים כל עוד החבורה אינה בורחת ואינה מסתערת עליו או מתקיפה אותו. אם החבורה נעה לעברו, הוא יברח לכיוון המסומן בחץ לבן על גבי מפה 6.

איש עם רובה-קשת (לוחם בדרגה 1): דרג"ש 4; קב"פ 1; נק"פ 7; מהירות ריצה 27 מ'; #הת 1; נזק 1ק6; ניצל כמו ל1; מל 9; נט רשע.

א. מארב קשתים

אם הדמויות ירוצו אחרי האיש בברדס השחור, אמור לשחקנים לגלגל קוביות כרגיל כדי לקבוע אם הופתעו כאשר הם עוברים את פינת הרחוב. אם, לעומת זאת, הד"שים יתקדמו בזהירות אל מעבר לפינה, הן יבחינו בשלושה קשתים שראשיהם מכוסים בברדסים. אנשים אלה ממתינים לרגע שהאיש בעל רובה-הקשת ימשוך את החבורה אל מעבר לפינת הרחוב. מיקומו של כל קשת מסומן ב-"X" על גבי מפה 6. הקשתים יירו בחבורה פעם אחת ואז ימלטו מהמקום. הם לא יפתחו בקרב פנים אל פנים (קפא"פ) אלא אם כן תשיג אותם החבורה. הם יברחו לכיוון המסומן בחץ שחור על גבי מפה 6.

קשתים (3): דרג"ש 7; קב"פ 1; נק"פ 5; מהירות ריצה 27 מ'; זהת 1; נזק 1ק6; ניצל כמו אדם רגיל; מל 6; נט נטראלית.

ב. דוכן

כאשר עובר על פני דוכן זה האחרון מבין הקשתים הנמלטים, הוא יתפוס את העמוד המחזיק את גג הבד ויעקור אותו ממקומו. הדוכן יתמוטט בערימה של בד ועץ שתחסום את המעבר למשך שני סיבובים. הרוכל יעמוד ליד חורבות הדוכן, יצעק, יקלל, וינסה לעצור את כל מי שעובר על פניו.

ג. קהל

הרחוב הומה אדם. אנשים המנסים לברוח מאזור המהומה החדשה ממלאים את האזור עד אפס מקום. כל הדמויות (גם הרודפים וגם הנמלטים) יתקשו לעבור כאן, ויהיה עליהן להפחית את קצב התנועה שלהם למחצית מהרגיל.

ד. עגלה

רחוב זה עולה בשיפוע קל כלפי מעלה, ובקצה השיפוע עומדת עגלה, מעין דוכן נייד, השייכת לסוחר דגים. הקשתים הנמלטים יעצרו למשך סיבוב אחד כדי לדחוף את העגלה כך שתתדרדר במורד. העגלה נעה במהירות של 9 מטרים לסיבוב. גלגל 1ק20 עבור כל דמות שלא תנקוט בפעולה מיוחדת כדי להתחמק מפני העגלה, ואם התקבלה תוצאה של 20, תפגע העגלה בדמות ותפיל אותה. דמות שתופל לא תוכל לעשות דבר משך סיבוב אחד ותזדקק לסיבוב נוסף כדי לשוב ולעמוד על רגליה. אם הדמויות לא תעשנה דבר בכדי לעצור את העגלה, היא תתגלגל אל תוך הרחוב הסואן ותפגע בקהל. אנשים רבים יפצעו קשה.

ה. שומר

> אתם מקיפים את פינת הרחוב ומגיעים לסימטה ללא מוצא. האנשים אותם ניסיתם לתפוס אינם בסימטה, אך אין פה שום דרך שדרכה יכלו לברוח. בקצה המרוחק של הסימטה עומד אדם ענק, עירום למחצה, המחזיק בידיו חרב דו-ידנית.

אדם זה הוא השומר מחדר 6 אחד מחדרי החברה הנסתרת. הוא שומר על הכניסה הסודית שבקצה הסימטה. אם הדמויות לא יתקרבו ולא יתקפו אותו, ימשיך אותו איש לעמוד בלי לנוע. בכל מקרה אחר, הוא ילחם בדמויות עד מוות. שומר ענקי (לוחם בדרגה

3): דרג"ש 6; תנ 12 מ'; קב"פ 3; נק"פ 19; #הת 1 (3+ לגילגולי הפגיעה); נזק 1ק10 + 3; ניצל כמו לנ3; מל 12; נט רשע.

זוהי ההיתקלות האחרונה. אם השחקנים יפעלו כיאות, יגלו הדמויות מי רצח את לוסיה בורלוי ומי הוא מנהיג החברה הסודית. משחק מוצלח פחות יגרום לכך שהדמויות יגלו רק חלק מהתשובה. ישנן מספר דרכים שבהן יכולות הדמויות להיקלע להיתקלות זו. אם הן רודפות אחרי הקשתים שהטמינו להן מארב, הן יגלו את הכניסה הסודית אל חדר 6. אם הן מצליחות לתפוס את הנואם או את הקשתים הן יגלו כי עליהן ללכת למסבאת המים הכחולים, ושם ביכולתן לגלות, בעזרת חיפוש זהיר, את הכניסה לחדרי החברה הנסתרת.

---

1. מסבאת המים הכחולים

> המסבאה היא בנין מואר ונקי. מבפנים נשמעת המולה גדולה של דיבורים והרעש של צלחות וקנקני-שתיה. ליד השולחן בפנים יושבים מספר מלחים השרים במקהלה, בקול רם אך בזיוף איום, שרשרת של שירי-ים. אחד מהם מנגן במהירות אדירה על חמת-חלילים פשוטה, והאנשים שלידו מתחילים לרקוד ריקוד דבקה, תוך שהם משלבים ידיים ורוקעים ברגליהם ברעש. מילותיו המהירות של השיר נבלעות ברעש הריקוד וההמולה שמסביב. בעל הפונדק, וכמה נערים המשמשים בתפקיד מלצרים, חולפים בין הקהל במהירות תוך שהם מניחים קנקני משקה בטריקה על השולחנות ותופשים את המטבעות המושלכות לעברם. בקצה האחורי של המסבאה נמצאים שני מעברים מכוסים בוילונות.

בקצה האחורי של החדר יושב אדם בעל שיער אדום. אם הדמויות יקבלו תיאור של אקאריוס, הן יזהו אותו. אם השעה היא שעת ערב, יקום אקאריוס ממקומו, יסיט את הוילון באחד המעברים, ויעזוב את החדר. אם הדמויות ינסו להתקרב אליו, הוא יקפוץ ממקומו ויברח לכיוון המעברים תוך שהוא מחזיק את ידו הימנית צמודה אל גופו.

אקאריוס: דרג"ש 9; תנ 40 (12) מ'; קב"פ 1; נק"פ 4; #הת 1; נזק 1ק4; ניצל כמו אדם רגיל; מל 6; נט נטראלי.

אם החבורה תתפוס את האיש ותאשים אותו ברציחתה של לוסיה, הוא ינסה לשקר. אם החבורה תציג בפניו הוכחות (אמיתיות או מזוייפות), אם הדמויות מאיימות עליו בעינויים, יהיה עליך לבצע בדיקת מוראל עבור אקאריוס. אם הוא נכשל בבדיקה, הוא ידבר, ויאמר כי החברה הנסתרת היא זו שהורתה לו לרצוח את לוסיה. הוא יספר גם על הכניסה הסודית לחדרים מתוך המסבאה. אם החבורה לא תתפוס את האיש, הוא יימלט אל מאחורי הוילון.

2. מאחורי הוילון

> מאחורי הוילון יושבים על הרצפה שני אנשים, ומשחקים בקוביות. שניהם מביטים עליכם בעניין מבלי לקום ממקומם. מאחורי הוילון נמשך מסדרון קצר ובסופו דלת הולנדית מעץ. החצי העליון של הדלת פתוח,

> וניתן לכם לראות דרכו את הרחוב שבחוץ.

אם החבורה תשאל את שני האנשים על אודות אקאריוס, יצביעו השניים לעבר הדלת האחורית. ברחוב אליו מובילה הדלת אין כל זכר לאקאריוס. האנשים ינסו למנוע את החבורה מלחפש במסדרון בו נמצאת הדלת הסודית. אחד מהם הוא כהן, אשר יטיל את הלחש שקט ברדיוס 5 מ' כדי למנוע ממישהו להבחין ברעשי הקרב. האיש השני הינו לוחם, והוא ינסה להתחיל בהתקפה ברגע שבו הדמויות מפנות אליו את גבן. לאחר מכן, נמשך הקרב כרגיל.

כהן (בדרגה 3): דרג"ש 5; תנ 30 (9) מ'; קב"פ 2; נק"פ 14; #הת 1; נזק 1ק6; ניצל כמו כ3; מל 10; נט רשע. לחשים אור, ריפוי פצעים קלים.

לוחם (בדרגה 3): דרג"ש 5; תנ 40 (12) מ'; קב"פ 3; נק"פ 17; #הת 1 (1+ לגילגולי פגיעה); נזק 1ק8 + 1; ניצל כמו ל3; מל 6; נט רשע; מצוייד בשיקוי היעלמות מעין.

3. מלתחה

> זהו חדר קטנטן, בו יכולים לעמוד בקושי שני אנשים. על אחד הקירות עומד מדף ועליו ערימות של גלימות אדומות וברדסים שחורים מעור. פרט לזאת, החדר ריק לחלוטין.

הדלתות לחדר זה תוכננו במטרה לשמור על הפרטיות של מי שמתלבש בחדר. כל אחת מהדלתות ננעלת מיד ברגע בו סוגרים אותה, ולא ניתן לפותחה שוב בטרם שפותחים וסוגרים את הדלת השניה. הדבר מונע שימוש בחדר על ידי יותר מאיש אחד או קבוצה אחת בכל פעם.

4. מעבר עם פרח פיתוי

> המעבר מתפצל לשני מעברים. אחד מהם חשוך, ומכיוון המעבר השני באים אור קלוש וריח חלש של קטורת.

המעבר החשוך מוביל לחדר 5. המעבר ממנו באים האור וריחות הקטורת מוביל אל פרח הפיתוי. הקנוקנות הראשונות של פרח זה גדלות על הקיר במחצית הדרך במורד המסדרון. כאשר הדמויות מגיעות לסוף המסדרון, נסגר הפרח מאחוריהן. נתונים על פרח הפיתוי תוכל למצוא בפרק "מפלצת חדשה" בעמוד 16. בין שורשי פרח הפיתוי נמצאים שרידי עצמות ומספר פריטים חלודים. אם הדמויות יחפשו ביניהם, הן ימצאו 500 פ"ז ובקבוק של שיקוי מיזעור.

פרח פיתוי: דרג"ש 9; תנ אין; קב"פ 5; נק"פ 24; #הת 0; נזק 1ק4 (1+ק10 לתור); ניצל כמו ל5; מל 12; נט נטראלי.

5. חדר אסיפות

אם הד"שים לא הקימו רעש גדול בכך שניפצו דלתות, נלחמו ברעש, התווכחו בקול בינם לבין עצמם וכן הלאה, ואם הם נוהגים בזהירות, הקרא לשחקנים את הקטע הבא:

> מהמשך המעבר מגיעים אור חלק וקולות מילמול. הפתח המקושת שלפניכם מואר באור אדום זוהר. אתם מבחינים בחדר גדול המואר באור קודר על ידי מדורות דועכות.
>
> לאורך קירות החדר עומדים 20 אנשים, כולם לבושים בגלימות אדומות ובברדסים שחורים.

> בצידו המרוחק של החדר עומד איש הלבוש בגלימה בצבעי אדום וזהב. האיש לובש מסכה גדולה מגולפת מעץ המסתירה את כל פניו. הוא מדבר אל הקהל שבחדר בקול חלול ומהדהד. מאחוריו תלוי גונג גדול עשוי ברונזה. המנהיג במסכה מרעים בקול: "ועכשיו הגיעה שעתנו! כל העיר תשתחוה לפנינו בחוסר אונים! ההמונים מסכימים איתנו, וביכולתנו למחוץ את אויבינו. הדוכס ירגיש את עוצמתינו, וישמע רק את קולנו. המתנגדים לנו הינם חלשים, הפורשים מאיתנו הם בוגדים. ואנו יודעים כיצד יש לטפל בבוגדים!" הקהל מגיב בקריאות הסכמה הממלאות את חלל האולם. "קחו אותו, אם כן, קחו את הבוגד!" צועק המנהיג ומצביע על אחד מהאנשים הלבושים בגלימות. "הוא ישלם את המחיר על שהתעלם מהפקודות שניתנו לו. הנערה לא היתה צריכה למות!" לשמע הפקודה מזנקים שאר האנשים במסכות לעבר הנאשם בקריאות זעם. זעקות האימה שלו נשמעות היטב מעל ההמולה הכללית.

אם הדמויות ימשיכו להסתכל ולא יעשו דבר, הן יהיו עדות למותו המזוויע של אחד מהחברים בחברה הנסתרת. עם זאת, חוסר המעש לא יגרום לכל שינוי בנטייתן של דמויות צדיקות. אם אף אחד מהד"שים אינו מביט במנהיג במשך המהומה, הם יגלו כי הוא נעלם בינתיים. לאחר שהבוגד מומת, מתחילים כל האנשים לעזוב את החדר, אחד אחד. ברור כי הפגישה הסודית הגיעה לסופה. חצי מהאנשים עוזבים דרך המעבר המוביל למסבאת המים הכחולים, וחצי שני עוזב דרך הדרך הסודית המוסילה לסימטה האפלה.

אם הדמויות ינסו להתערב במהלך המהומה, יתקיפו אותן אנשי החברה. אם דמות כלשהי מביטה על המנהיג, היא תבחין כי הוא ניגש אל מאחורי הגונג ונעלם.

הבוגד שחוסל על ידי אנשי החברה הוא האיש שסייע לאקאריוס לרצוח את לוסיה. אם הדמויות יבדקו את הגופה, הן לא ימצאו שום דבר מעניין.

אם הדמוית יחפשו בחדר, הן לא ימצאו שום דבר שימושי או בעל ערך.

אנשי החברה הנסתרת (20): דרג"ש 9; תנ 40 (12) מ'; קב"פ 1; נק"פ 4 לכל אחד; #הת רשע. 1; נזק 1ק4; ניצל כמו אדם רגיל;

מנהיג (קוסם בדרגה 3): דרג"ש 8; תנ 40 (12) מ'; קב"פ 2; נק"פ 7; #הת 1; נזק 1ק4 + 1; ניצל כמו ג3 + 1; מל 8; נט רשע. לחשים: היעלמות מעין, *הקסמת איש*, *הרדמה*. חפצי קסם: *פגיון +1*, *טבעת הגנה+1*.

המנהיג הוא אנטוניו ראדו. אם החבורה תתפוס אותו, הוא ינסה להאשים את זוויס ראדו באחריות לכל האירועים שהתרחשו.

אם הדמויות לא נתקלו בשומר הענק בסימטה ולא הביסו אותו בהיתקלות הקודמת, הן יפגשו אותו כעת בחדר זה. הוא אילם ויתקיף את כל מי שאינו מכיר. הוא אינו מכיר את הד"שים. הוא נאמן לחלוטין למשפחת ראדו, ולכן לא יחשוף מרצונו

הופשי שום מידע העלול להזיק לה.

שומר ענקי (לוחם בדרגה 3): דרג"ש 6; תנ 12 מ'; קב"פ 3; נק"פ 19; #הת 1 (+3 לגילגולי הפגיעה); נזק 1ק10 +3; ניצל כמו לכ 3; מל 12; נט רשע.

7. כלא

> זהו חדר אפל ומצחין. הקש מרשרש מתחת לרגליכם. מאחת הפינות נשמע שיקשוק שרשראות.

השבוי המוחזק בתא זה הוא אסטאיש, אחד מאנשי משמר האלפים של הדוכס. הוא כבול לקיר החדר בשרשראות המחוברות לאזיקים שעל ידיו וקרסוליו. שום מפתח אינו נמצא בסביבה. אסטאיש נחלש מאוד כתוצאה מרעב ועינויים. הוא מסוגל לדבר רק בקושי. אם החבורה תשחרר אותו, הוא יראה להם את כל היציאות הסודיות מהחדר. הוא יצטרף לדמויות, אך איננו מסוגל להילחם או ללכת בלי שמישהו יתמוך בו.

אם הד"שים יצליחו להציל אותו, הוא יתלווה אליהם בהרפתקאות הבאות בתור דב"ש. נאמנותו עומדת מעל לכל ספק, למרות שאין לצפות ממנו לציית לפקודות לא הגיוניות. הוא ישרת את הד"שים בצורה הטובה והחכמה ביותר.

אין ברשותו שום ציוד פרט לבגדים. שאר הציוד שהיה ברשותו (שריון שרשראות, חרב וקשת) נמצא בחדר 8.

בזמן היותו שבוי גילה אסטאיש פרטים רבים על אודות החבורה הנסתרת. הוא יכול לזהות את רוצחיה של לוסיה בורלוי ויודע כי הרצח בוצע על פי הוראת החבורה הנסתרת. הוא יודע שמשפחת ראדו מעורבת בחבורה הנסתרת ושהיא אחראית להקמת המהומות בעיר. אם החבורה תביא אותו כדי שיעיד לפני הדוכס בנוגע לקשר בין משפחת ראדו והחבורה הנסתרת, תגרום עדות זו לכך שמשפחת ראדו תאבד לעולם את עמדת הכוח שלה כסיעה בעיר.

אסטאיש (אלף בדרגה 1): דרג"ש 9; תנ 6 מ' (בגלל (חולשה): קב"פ 1; נק"פ 3; #הת 0; נזק 0; ניצל כמו א3; מל 12; נט צדק. לחשים: אין.

8. האולם הסודי

> זהו אולם מואר באור חזק. מאות נרות מהבהבים, הניצבים ברחבי האולם, מפיצים במקום זוהר צהוב וחמים. במרכז החדר עומד שולחן עמוס בספרים וניירות. על הרצפה מונח אדם זקן, השוכב כשפניו למטה בתוך שלולית של דם. מעליו עומד איש קודר, בגיל העמידה, המחזיק בידו חרב ומצמיד אותה לחזהו של איש צעיר יותר.
>
> האיש הצעיר צועק: "עיצרו אותו! הוא הרג את אבא! הוא רוצח!"
>
> "הסתלקו מכאן, טפשים, או שכאן תהיה קבורתכם!" אומר האיש המבוגר. "כבר נתקלתי היום במספיק טימטום ותחיבת-אף לעסקיי". והוא מזנק ומתקיף אתכם.

האיש הצעיר הוא זוויס ראדו, והאיש המבוגר, כרטה ראדו. כרטה ינסה להרוג את דמויות-השחקן ואז לברוח מהמקום. אם החבורה תפגע בו קשה, הוא ינסה לפלס לעצמו דרך בין הדמויות ולהימלט. במהלך קרב זה, יילחם זוויס לצידם של הד"שים.

כרטה ראדו (לוחם בדרגה 6): דרג"ש 1; תנ 12 מ'; קב"פ 6; נק"פ 39; #הת 1 (+4 לכל גילגולי הפגיעה כתוצאה מנשק קסום ודרגה גבוהה; נזק 1ק8 +2; ניצל כמו לכ 2+; מל 11; נט רשע. חפצי קסם: *טבעת הגנה +1, חרב +2*.

אם זוויס נותר בחיים בסוף הקרב, הוא מודה לדמויות ומציע להן גמול. הגמול אותו הוא מציע הוא מעמד גבוה באירגון עליו הוא מפקד – החבורה הנסתרת. אם הדמויות יקבלו את ההצעה, יהיה על הדמויות הצדיקות להפוך לבעלות נטייה לרשע. אם הדמויות לא יקבלו את ההצעה, ינסה זוויס לשחד אותן. הוא יציע לכל אחת מהדמויות אבני-חן בשווי 500 פ"ז, מתוך תיבת עץ קטנה שאותה הוא מוציא ממגירת השולחן. אם הדמויות עדיין מסרבות, יתן להן זוויס ללכת לדרכן ויתכונן לעזוב את העיר במהירות. אם הד"שים ינסו לבדוק או לקחת את המסמכים שעל השולחן, יתקיף אותם זוויס. מסמכים אלה מכילים תעוד מושלם ומפורט על מעשיהן של משפחת ראדו ושל החבורה הנסתרת.

זוויס ראדו (לוחם בדרגה 3): דרג"ש 3; תנ 12 מ'; קב"פ 3; נק"פ 21; #הת 1; נזק 1ק8 +1; ניצל כמו לכ 3; מל 9; נט רשע; מצוייד *בחרב +1*.

אם הדמויות יחפשו בחדר, הן ימצאו את הציוד שהשתייך לאסטאיש ואת תיבת העץ שבמגירת השולחן. בסך הכל, יש בתיבה אבני-חן בשווי של 3,000 פ"ז. האיש המת על הרצפה הוא אנטון ראדו. אם המסמכים שעל השולחן יימסרו לידי הדוכס או לידי אחת מן המשפחות האחרות, יוכרזו כל אנשי סיעת ראדו וכל החברים בחבורה הנסתרת כבוגדים, ויוטל עליהם גזר דין מוות.

איש לא יצליח לתפוס את כל חברי החבורה הנסתרת. אלו מביניהם שיצליחו לברוח יגלו כי הד"שים מילאו תפקיד נכבד בהפלת משפחת ראדו. הדבר עלול להוות נקודת פתיחה להרפתקאות נוספות, בהן ינסו אנשי סיעת ראדו לנקום בד"שים על מעשיהם.

לאחר ההרפתקה

> הרפתקה זו היא רק דוגמה קטנה של חיים בעיר כה גדולה ורבגונית כמו ספקולארום. בין חומות העיר חיים אלפי אנשים. אין גבול לסוגיהם או לרבגוניותם של הדברים העלולים להתרחש. הרפתקה זו מעניקה לד"שים מקום להתחיל בו בהרפתקאותיהם, ומעט ידע על העיר והפוליטיקה שבה. אין ספק, מאבק הכוחות הפוליטי בעיר לא בא אל סיומו עם חיסול סיעת ראדו. ככל שהד"שים יעלו בדרגה ויצברו עוצמה גדולה יותר, הם עלולים למצוא את עצמם מעורבים יותר ויותר בפעולות ובמזימות הנרקמות בעיר או בחצר הדוכס. את ההרפתקאות הבאות השארנו לך לתכנן בעצמך. לשם כך ניתן לך להיעזר בידיעות #1 – הדוכסות הגדולה של קרמיקוס (Grand Duchy of Karameikos – The Gazetteer #1) זוהי חוברת ובה מידע רב על העיר ספקולארום והדוכסות סביב לה. ניתן לך גם להמציא בעצמך את העולם השלם שמסביב לעיר.

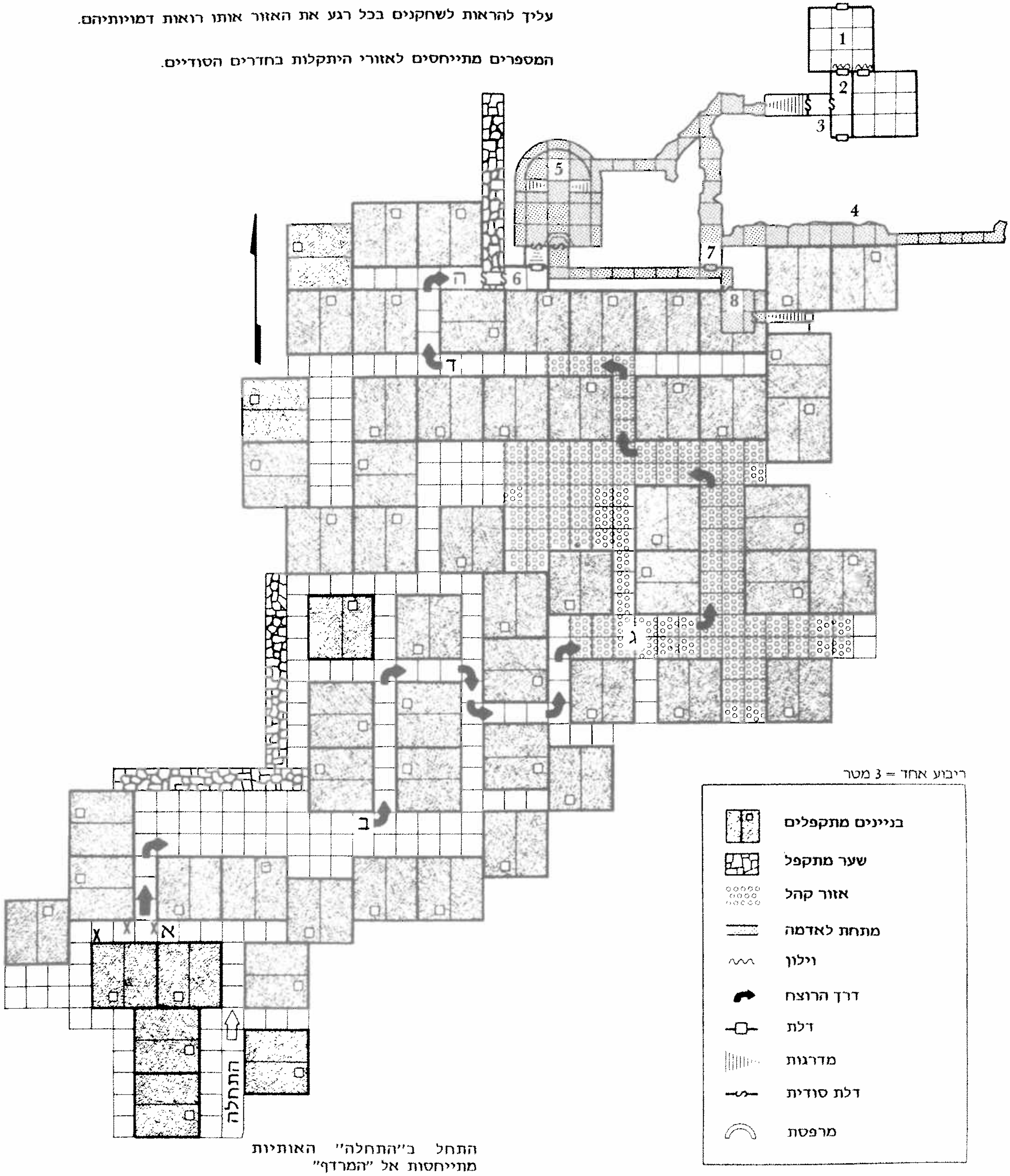
המרדף והחדרים הסודיים

מפה 6

כדי להשתמש בבנייני הניר לפי מפה זו, תזדקק לבניינים רבים. אם אין ברשותך די בניינים, עליך להציב את הבניינים תחילה במקומות הקרובים להתחלה, ואז להתחיל לנהל את המרדף. כאשר הד"שים רודפים אחר הדב"שים. העבר את הבניינים שמאחורי הד"שים למקומות המתאימים לפני החבורה.

עליך להראות לשחקנים בכל רגע את האזור אותו רואות דמויותיהם.

המספרים מתייחסים לאזורי היתקלות בחדרים הסודיים.



התחל ב"התחלה" האותיות מתייחסות אל "המרדף"



פרח הפיתוי

דירוג שריון:	9
קוביות פגיעה: קצב	5
תנועה:	0
מספר התקפות:	0
נזק:	מיוחד
המספר המופיע: 1–2 (1–6)	
ניצל כמו:	לוחם 5
מוראל:	12
סוג אוצר:	V
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	175

פרח הפיתוי הוא פטריה טורפת שפיתחה לעצמה הסוואה בדמות צמח רגיל. את טרפה היא לוכדת על ידי כך שהיא מפתה יצורים להתקרב אליה באמצעות אורות וריחות שהיא מפיצה. הריחות דומים לרוב לאלה שבסביבה הקרובה -כגון ריחות של פרחים או של בשר נרקב. האורות הינם עמומים, ולעולם אינם חזקים מאור של נר.

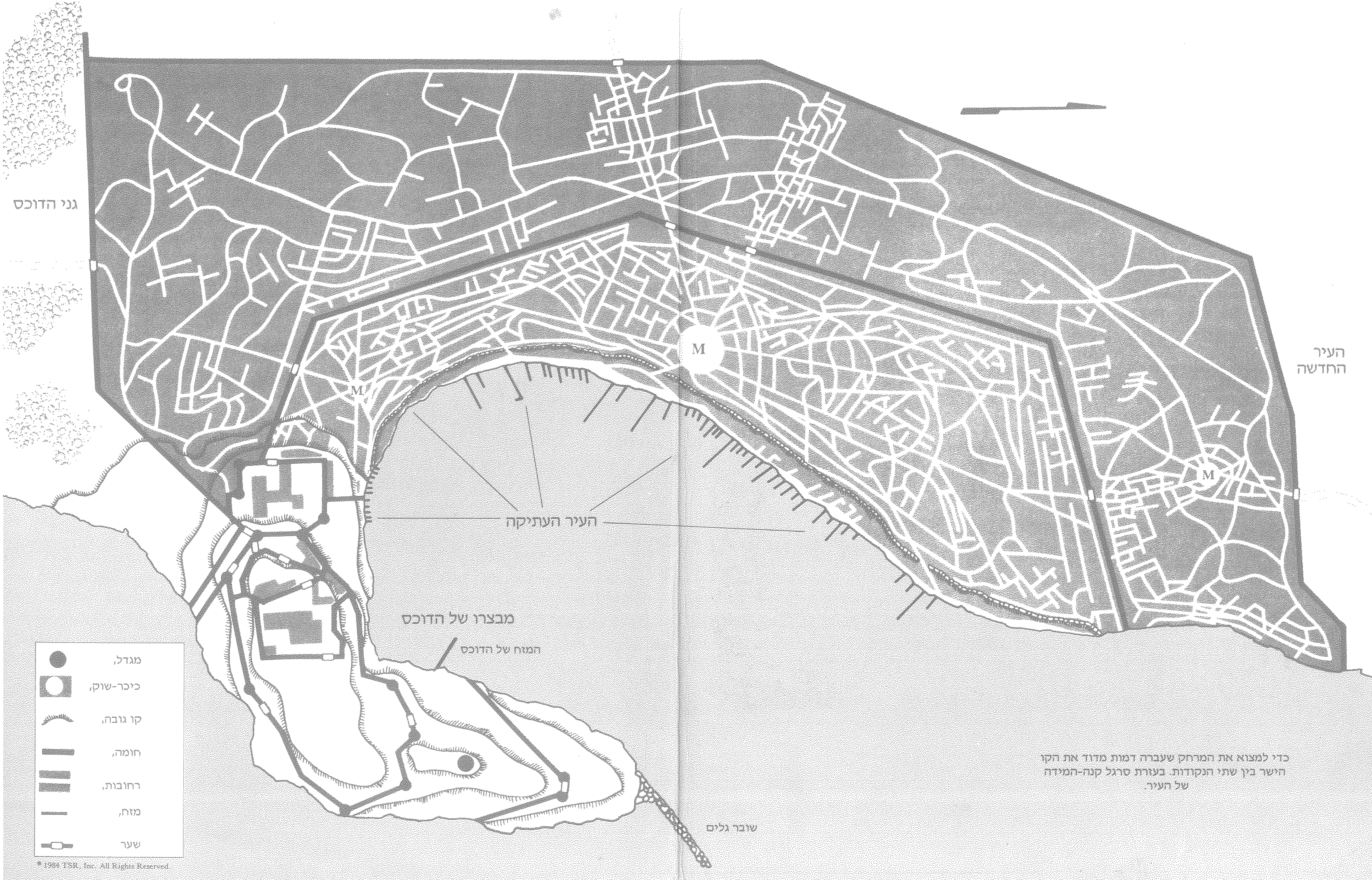
ברגע בו נמשך למקום יצור, ומגיע אל מרכז הצמח, נסגרת עליו רשת של קנוקנות (ענפים דקים) הלוכדות את היצור ומתחילות למחוץ אותו. הענפים לוחצים בכוח רב, וגורמים לקורבנם נזק של 1ק4 נקודות בכל סיבוב. נוסף על כך, מפרישים הענפים אנזים המעכל בשר. פעולתו על האנשים איטית מאוד, אך די בה כדי לגרום לקורבנות נזק של 1ק10 נקודות כל תור (ולא כל סיבוב!). יצורים הנלכדים בתוך פרח הפיתוי מסוגלים עדיין להילחם, אך הקנוקנות הכובלות אותם גורמות לעונשין של 4- לכל גילגולי הפגיעה שלהם.

כאשר נותרות לפרח הפיתוי 0 נקודות פגיעה, הוא אינו מת. פירוש הדבר הוא רק שהענפים נכרתו כולם, ושהיצורים הלכודים יכולים לצאת לחופשי. הדרך היחידה להשמיד את פרח הפיתוי לחלוטין היא לחפור באדמה, למצוא את פקעת השורשים של הפרח ולשרוף אותה. אם איש אינו עושה זאת, יגדל פרח הפיתוי בחזרה תוך מספר חודשים, כפי שעושה זאת כל צמח רגיל.

דמויות מוכנות מראש

לפניך מספר נתונים של דמויות שהוכנו מראש להרפתקה זו. תוכל להשתמש בהן אם השחקנים שלך אינם רוצים להשתמש בדמויותיהם מהרפתקאות קודמות. כל הדמויות הנ"ל הינן בדרגה ראשונה ואין ברשותן כל ציוד. כמות הזהב הרשומה לכל שם היא הכמות בעזרתה יכול השחקן לרכוש ציוד לדמותו.

מס' הדמות	1	2	3	4	5	6	7
סוד	כ	ל	א	זוט	כ	גמ	קס
כח	6	16	7	14	8	16	8
תב	11	8	17	14	7	18	16
חכ	16	10	16	5	14	15	12
זר	10	13	6	14	12	11	14
כש	9	12	16	9	12	13	10
כר	8	11	7	9	11	10	9
נק"פ	5	6	8	6	4	7	3
פ"ז	110	130	120	50	150	60	50


גני הדוכס
העיר החדשה
העיר העתיקה
מבצרו של הדוכס
המזח של הדוכס
שובר גלים
כדי למצוא את המרחק שעברה דמות מדוד את הקו
הישר בין שתי הנקודות. בעזרת סרגל קנה-המידה
של העיר.
מגדל,
כיכר-שוק,
קו גובה,
חומה,
רחובות,
מזח,
שער

D&D®

הרפתקה רישמית למתחיל

החברה הנסתרת

מאת דויד קוק

האלמנה מתעקשת כי בביתה שוכנים שדים. כל לילה היא שומעת אותם במרתף, וכעת הם התחילו לקרוא לה לבוא. אך ידוע כי היא זקנה ועצבנית, ולעתים קרובות נופלת קורבן להזיות שלה.

שני אנשים, שראש כל אחד מהם מכוסה בברדס שחור וכבד, חופרים במרץ ברצפת המרתף האפל. הבור באדמה השחורה הולך, מעמיק וגדל.

"זה ילמד אותם לא לדחוף את אפם לעסקי אחרים!" צוחק הגבוה והשמן מבין השניים.

"אבל חבל מאוד שזו היתה תאונה," עונה בחוסר ביטחון השני, הנמוך והרזה יותר.

"אבל אינך רואה איזה יתרון זה נותן לנו?" מתפרץ האיש הגבוה. "כעת הם יפחדו מאיתנו, פחד מוות."

במאמץ, הם מניפים ומשליכים אל תוך הבור את החבילה העטופה בבד-מפרשים. מעוצמת הנפילה נפתחים מעט קפלי החבילה, ויד של אישה מתדלדלת ממנה בחוסר-חיים.

מי היא אותה אישה? ומדוע יגרום מותה לתסיסה ולמהומות ברחבי העיר ספקולארום?

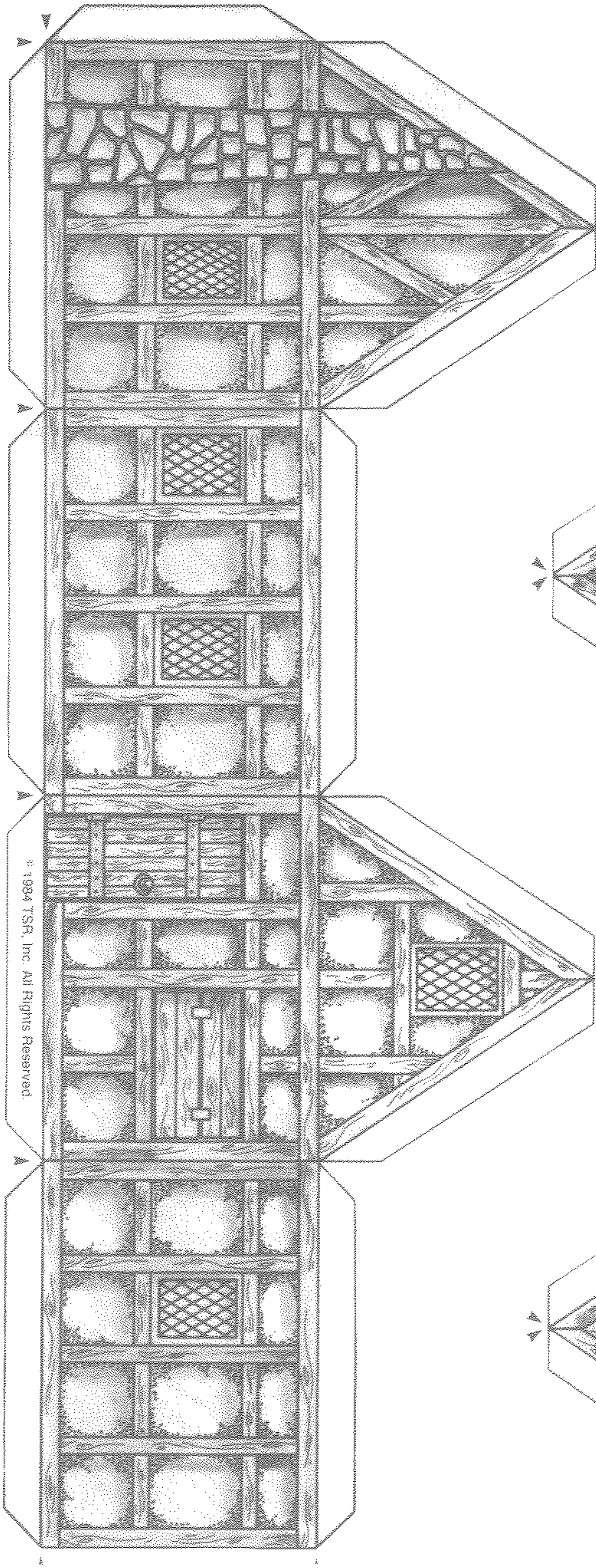
והרוצחים: האם הם שייכים לטורנסקו, ראדו, או בורלוי? ואולי, קללת כל הקללות, הם אנשי החברה הנסתרת?

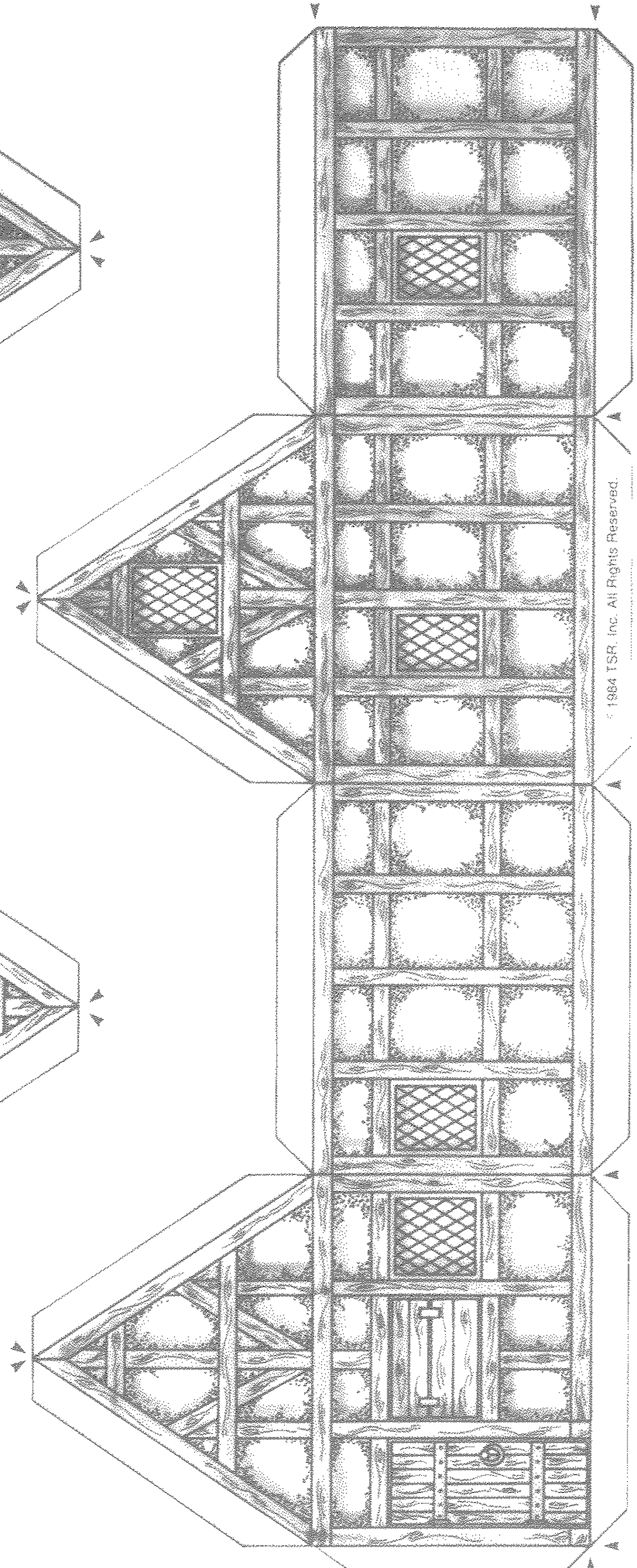
להרפתקת משחק זו מצורפים בניינים ודמויות מקרטון, אותם ביכולתך לגזור ולהרכיב - וכך להעניק שלושה מימדים למשחק ה-D&D שלך!

מודל זה מיועד שישחקו בו עם החוקים למתחיל של D&D - מבוכים ודרקונים לא ניתן לשחק הרפתקה זו ללא חוקים אלה. הודפס בישראל 1989.

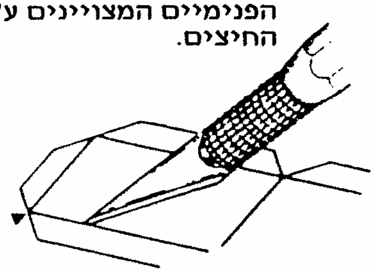
שיווק והפצה:
באג מחשבים בע"מ
כנרת 13 בני-ברק
טל. 03-5794711

הפקה:
באג מחשבים בע"מ
מיצוב בע"מ.



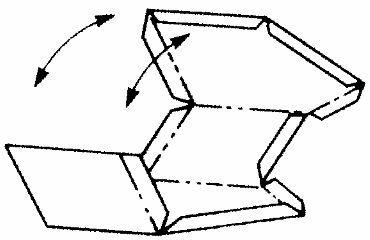


1 עשה חתך לא עמוק ועדין (מספיק עבור קיפול), לאורך הקוים הפנימיים המצויינים ע"י החיצים.

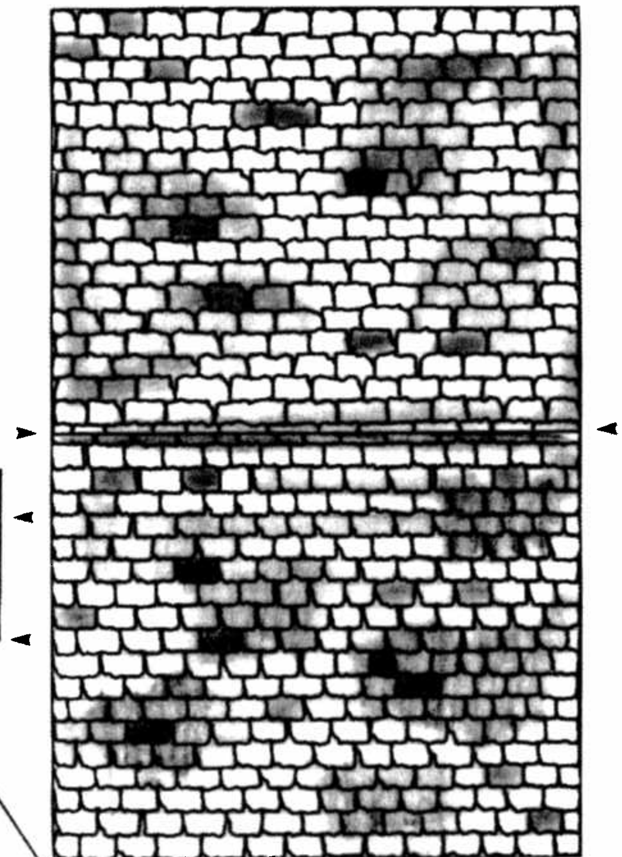


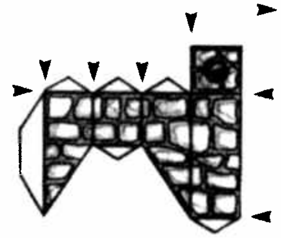
2 חתוך את הקטעים, אחד, אחד. קפל את השוליים ותוריד קצוות לפי הנדרש.

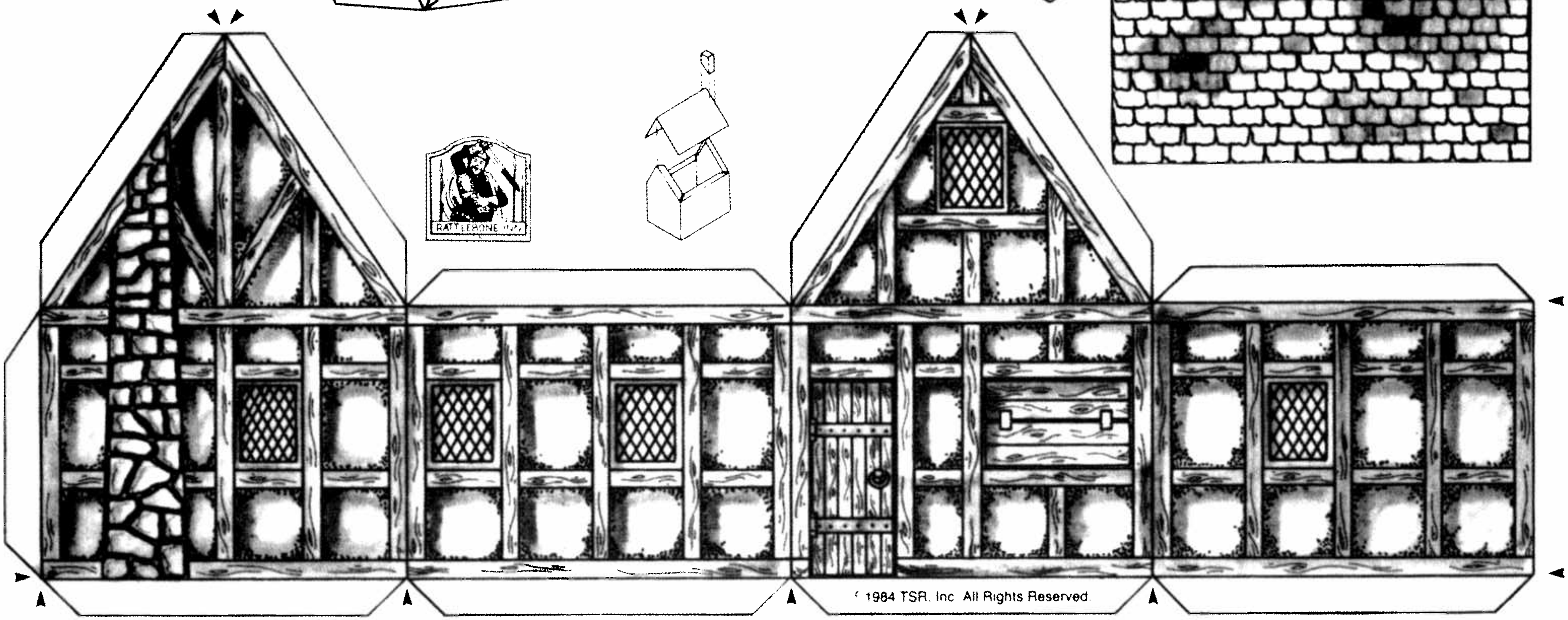
הערה: חדד את הקיפולים עם מברשת או עט, לא כותבת, לפני ההדבקה.

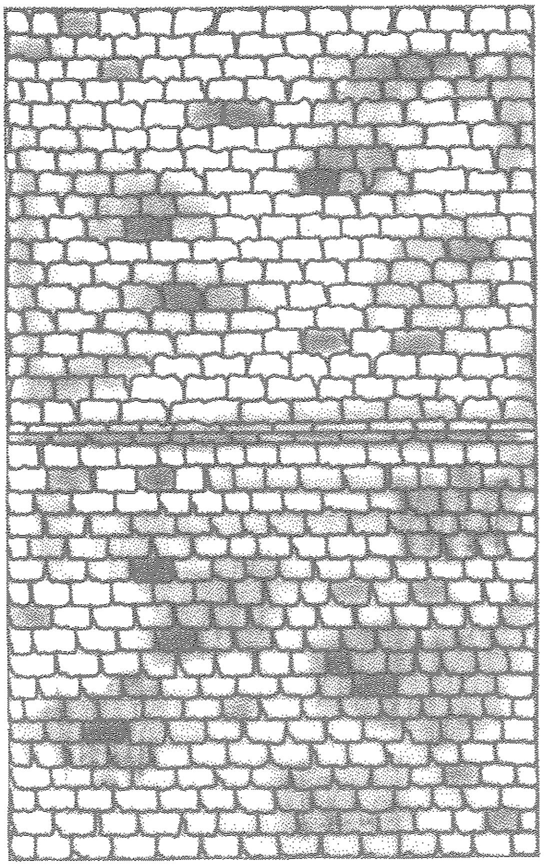


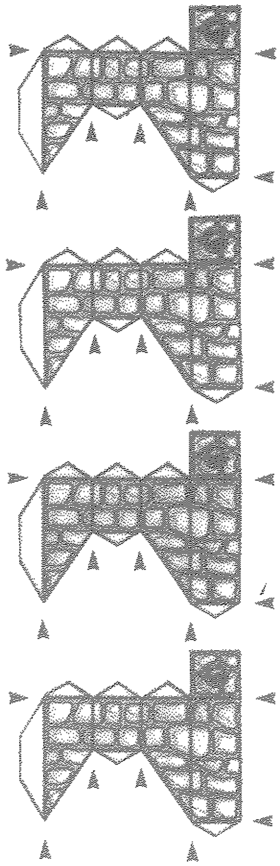
3 הדבק את הקטעים, מירחו דבק על השוליים והדבק את השוליים הנגדיים המתאימים. ניתן להשתמש בכל סוג דבק.

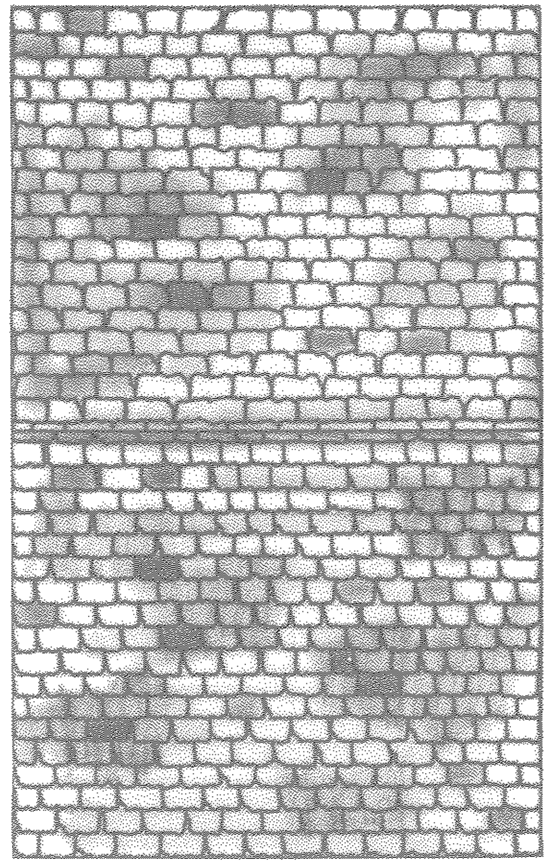


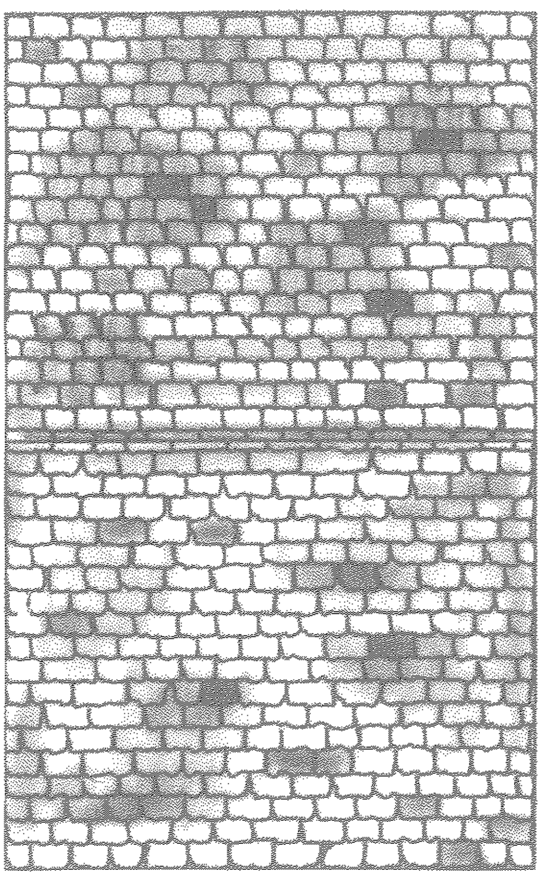




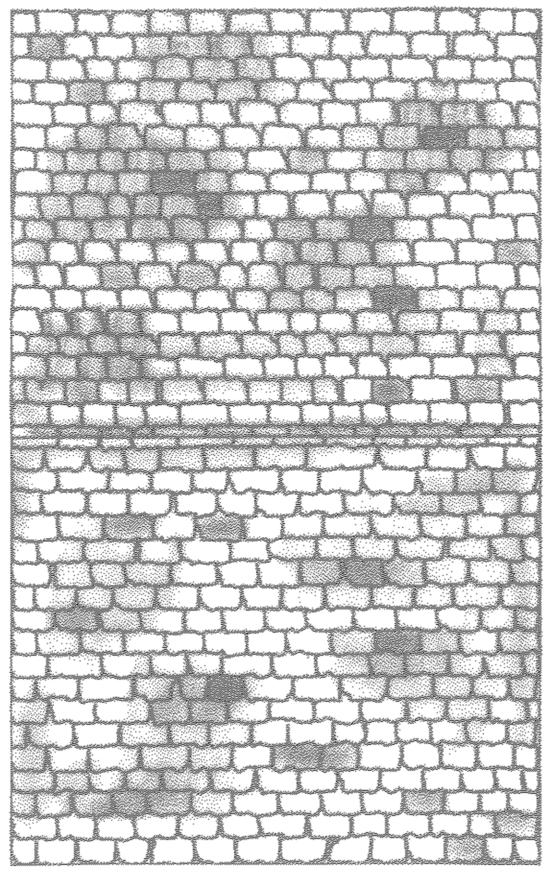


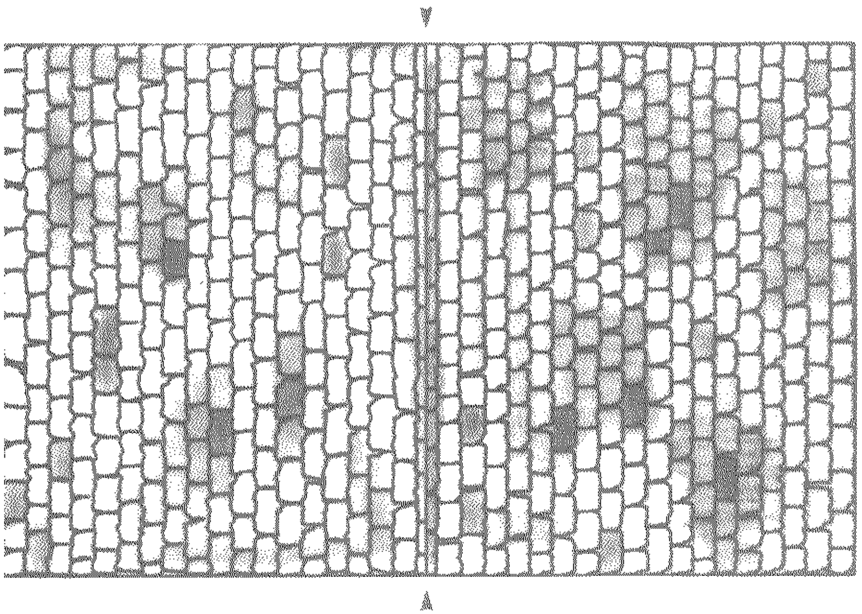


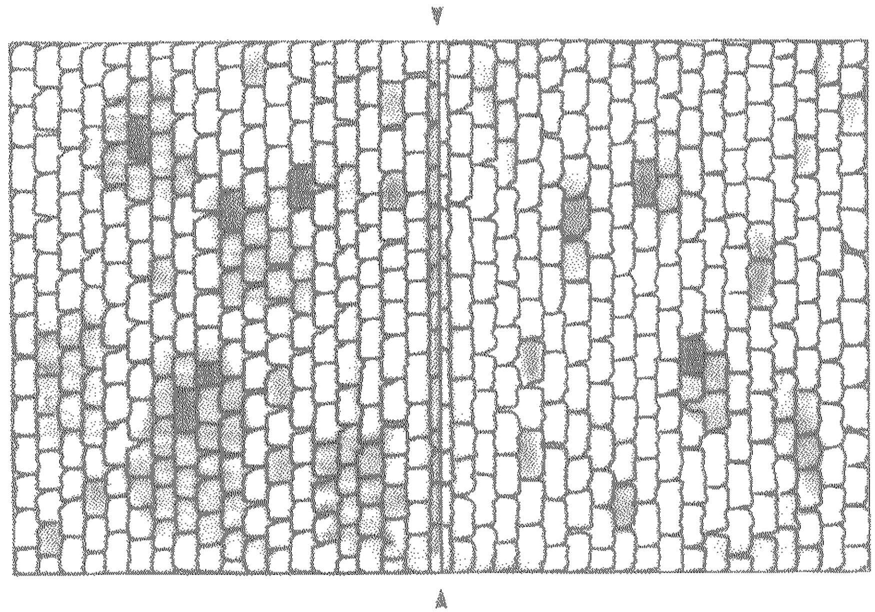


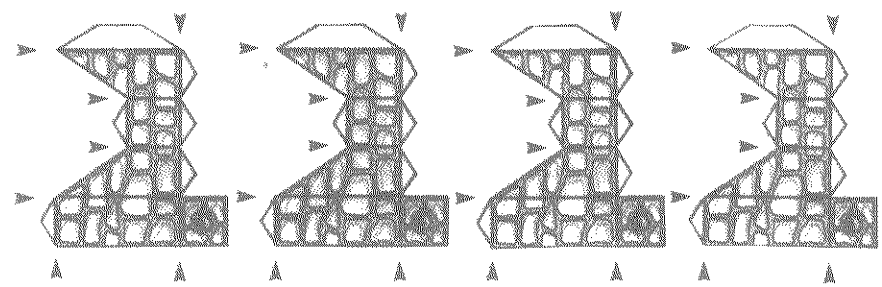


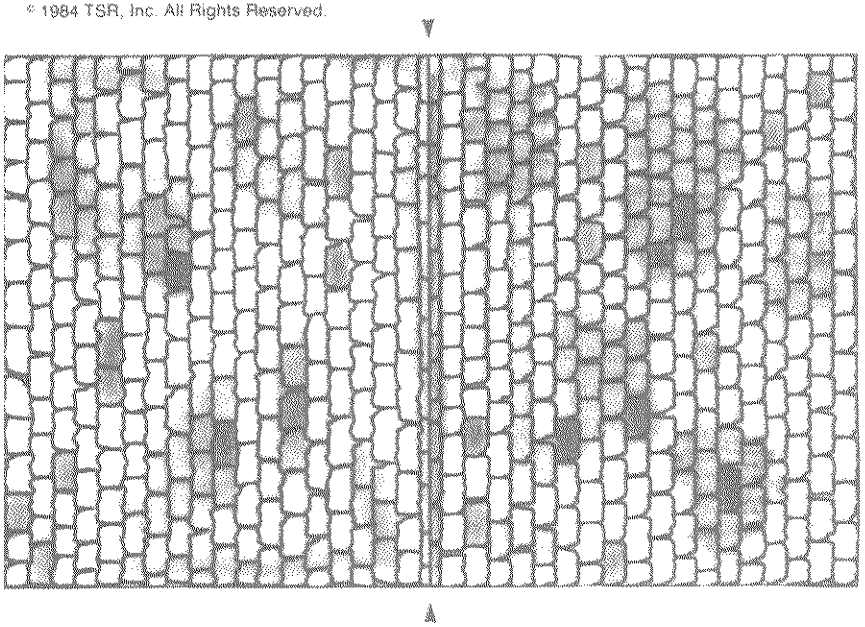
PROOF OF PURCHASE
TSR
TSR, Inc.
9086

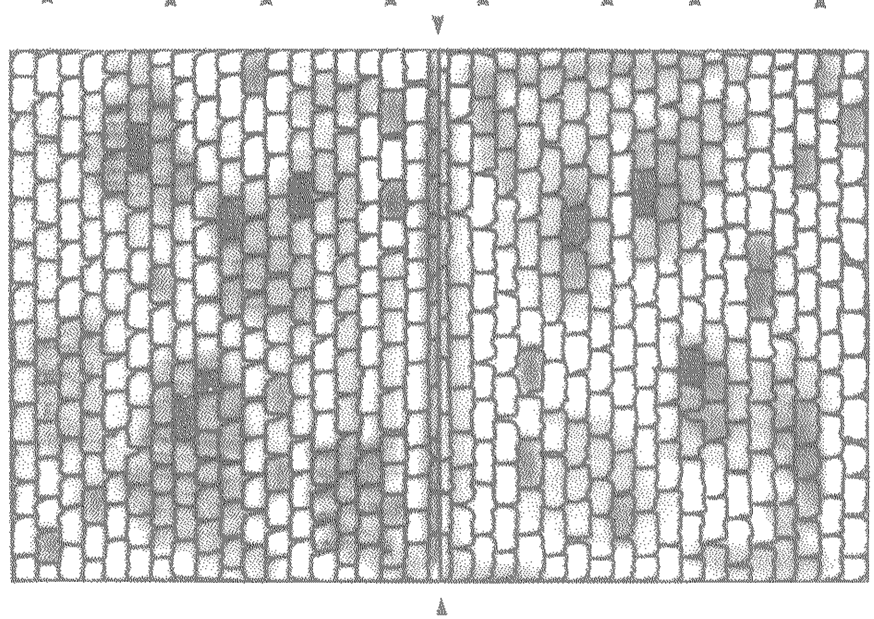


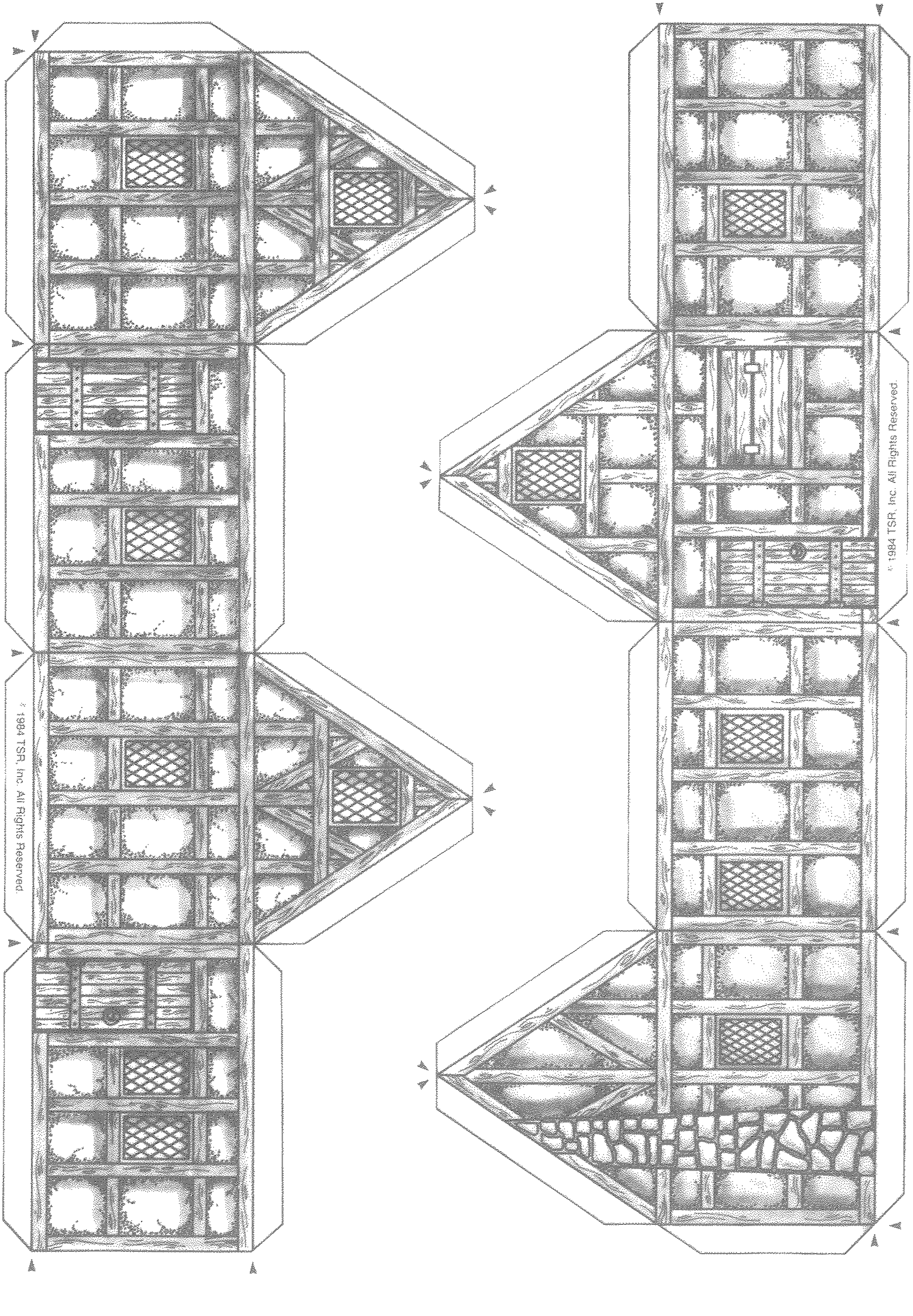


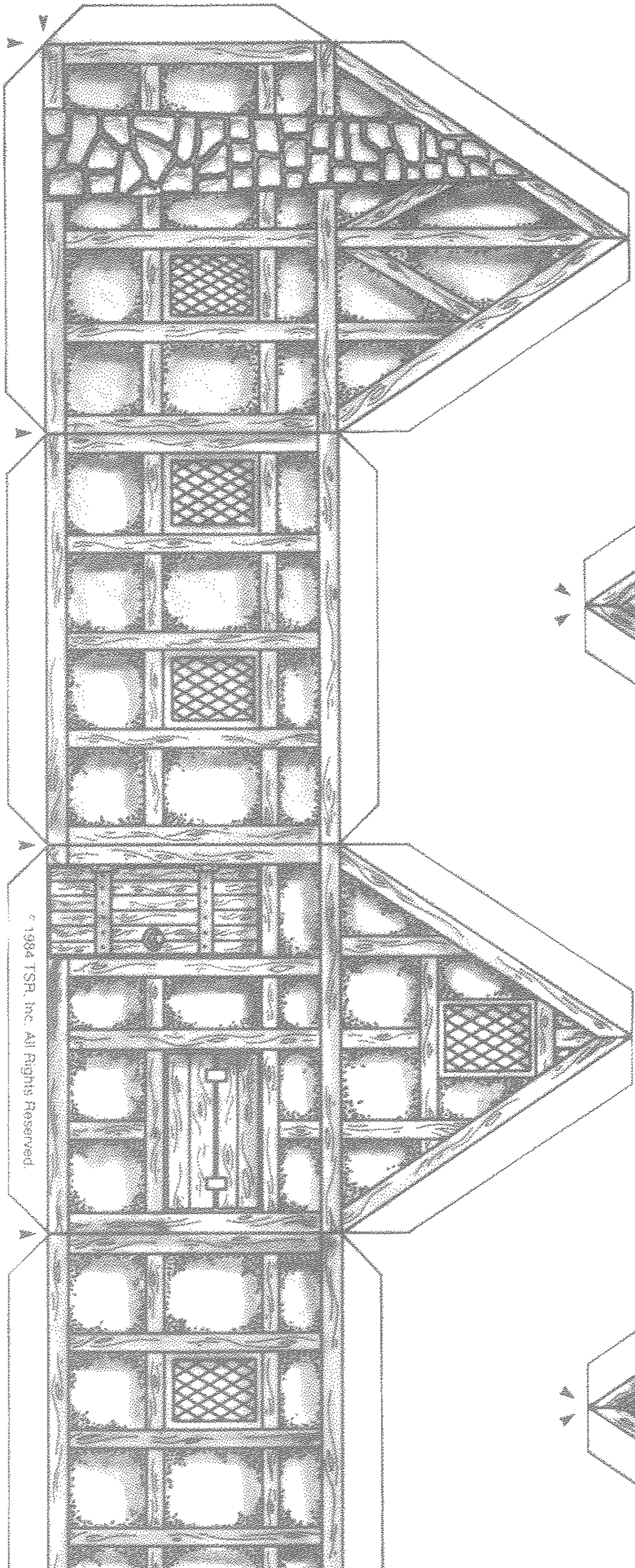


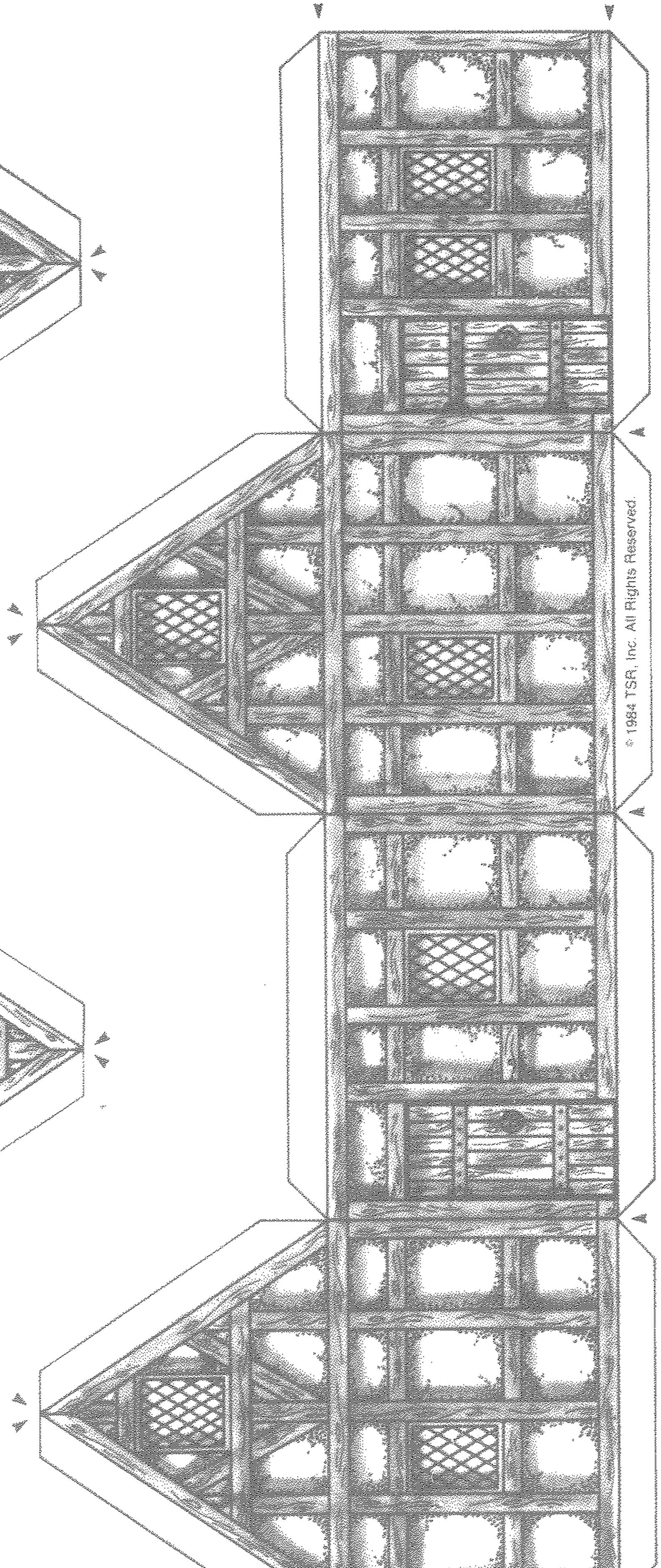


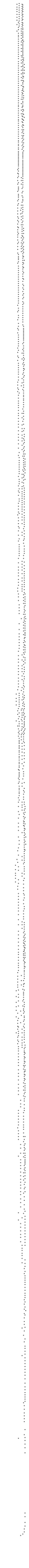


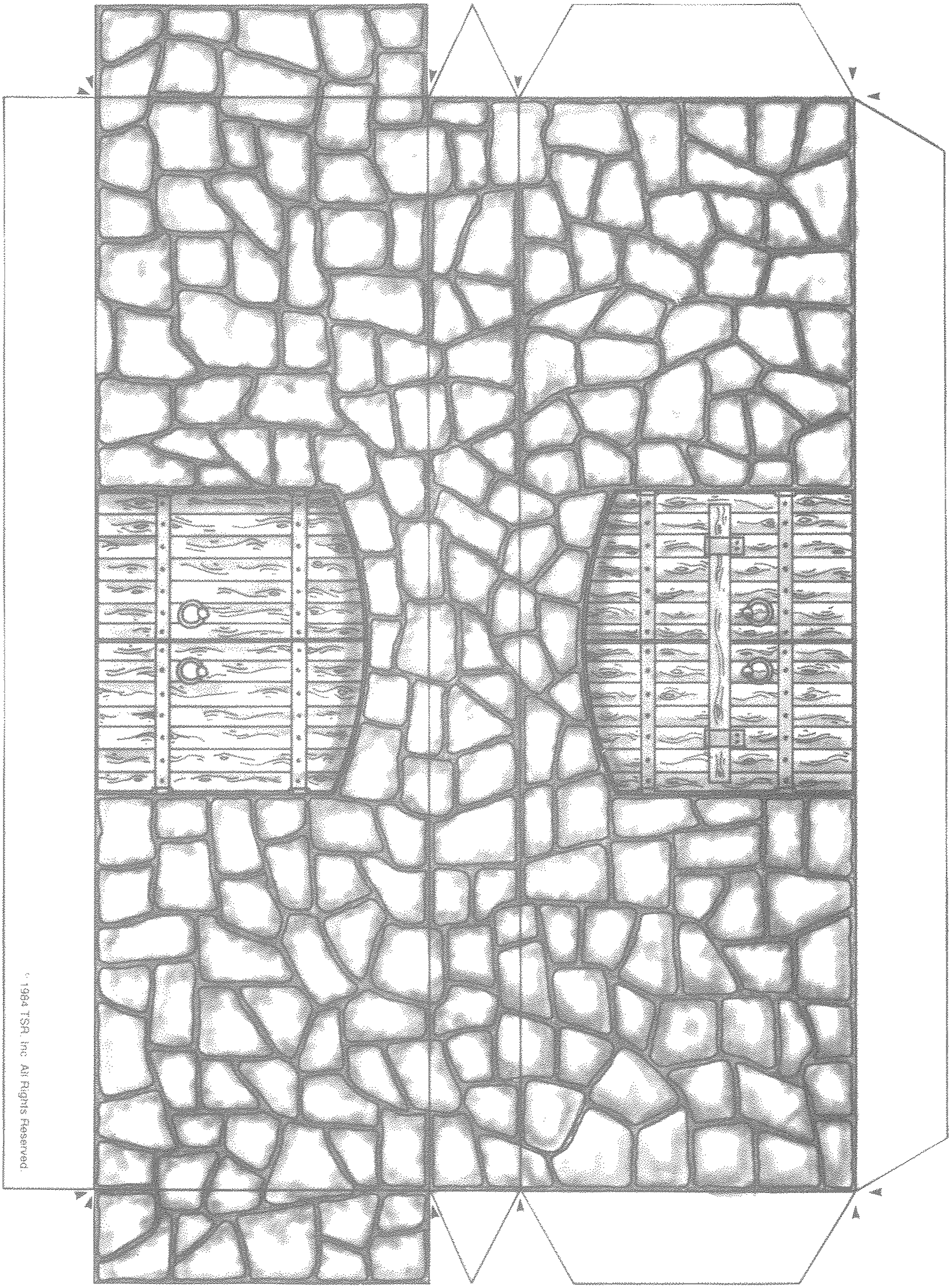


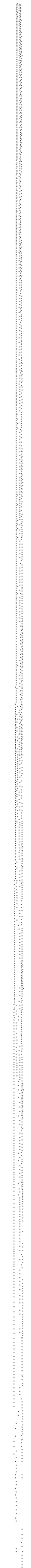

© 1984 TSR, Inc. All Rights Reserved.
© 1984 TSR, Inc. All Rights Reserved.

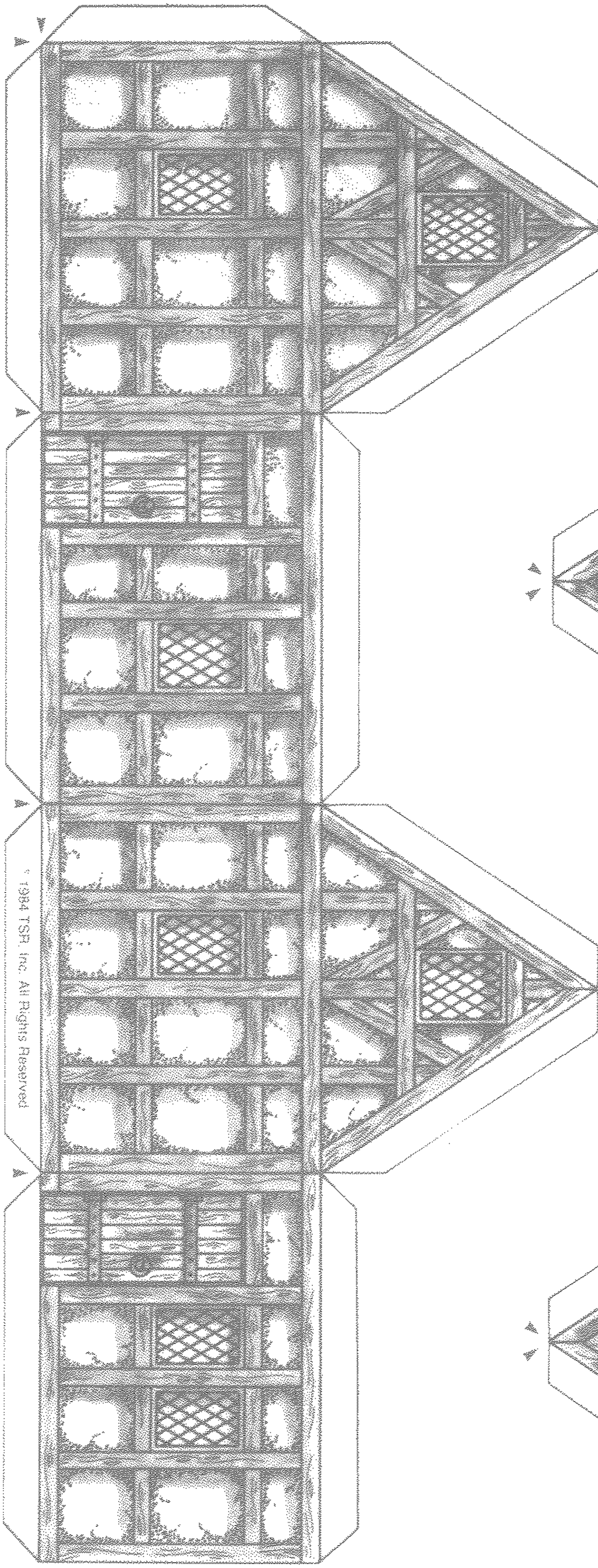

© 1984 TSR, Inc. All Rights Reserved.

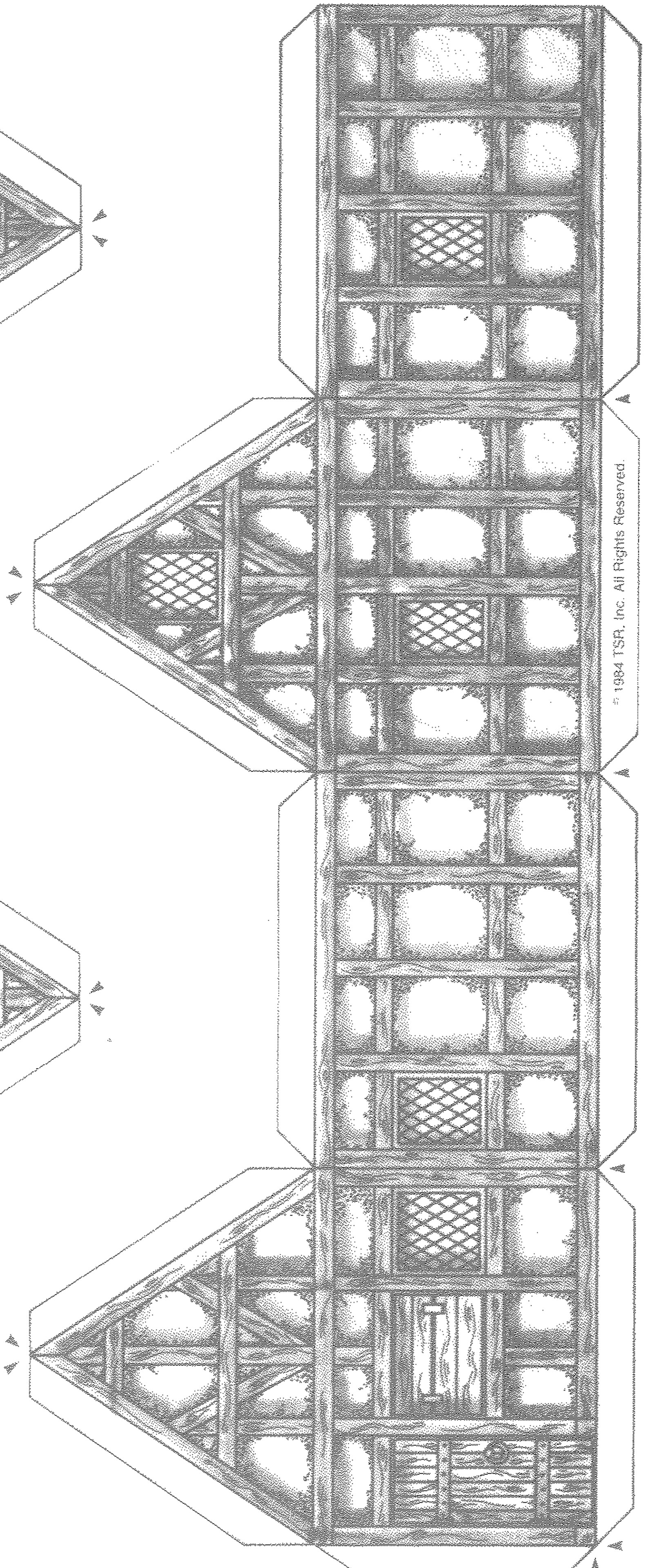

© 1984 TSR, Inc. All Rights Reserved.








© 1984 TSR, Inc. All Rights Reserved


© 1984 TSR, Inc. All Rights Reserved